

číslo 9 ■ září 1994 ■ ročník I. ■ cena 30 Kč ■ 36 Sk

score

magazín počítačových her

recenze
návody
tipy & triky
novinky
poster

recenze

K-240

DARK MERE

preview

LEGACY

HRA MĚSÍCE

OVERLORD

lidová tvořivost

Tajemství

Oslího ostrova

1942-Pacific Air War

návody

Ravenloft

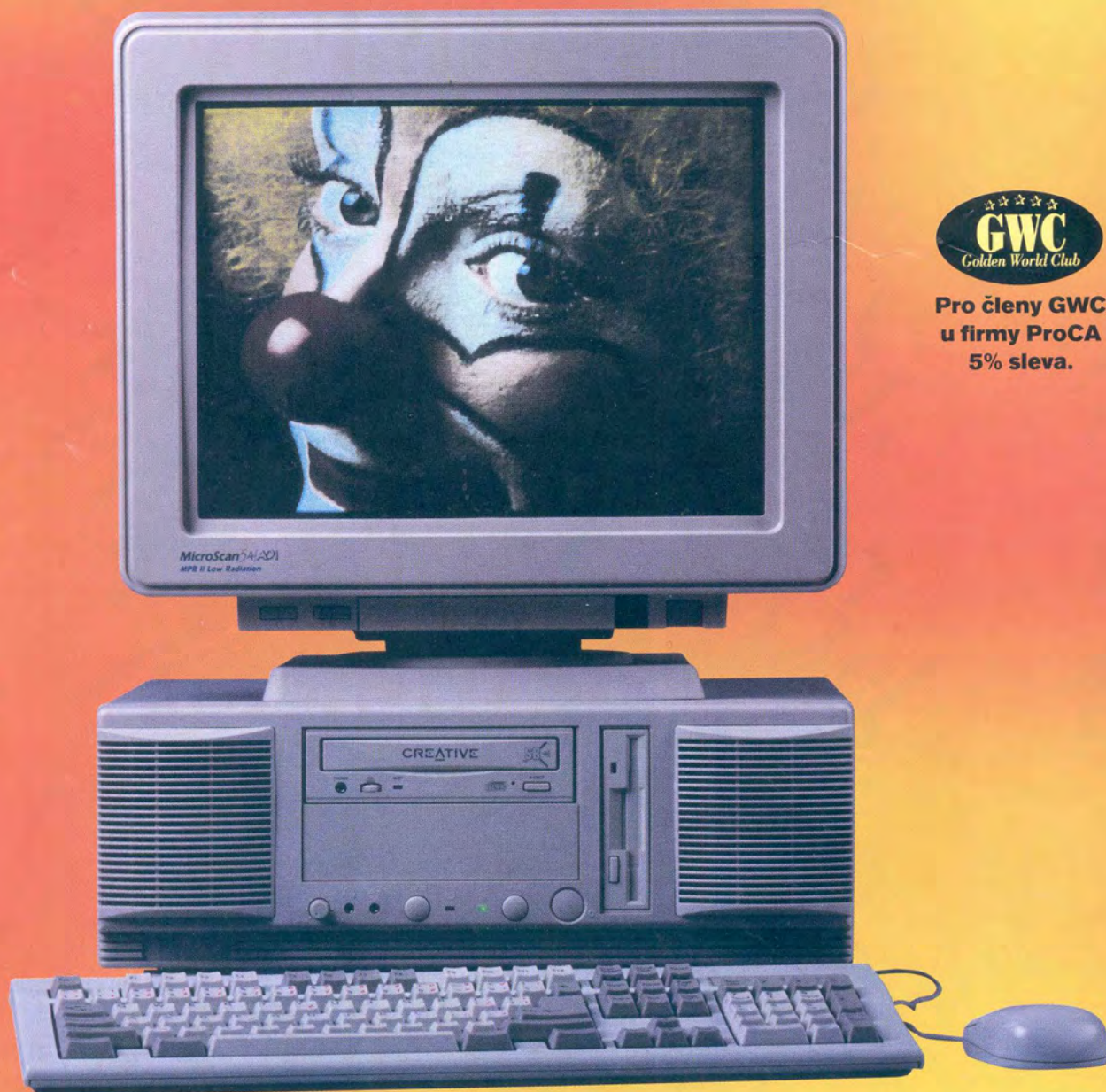
THE GENIE'S CURSE

Al-Qadim

BRAVE[®] COMPUTERS

**4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER,
CS/US klávesnice, 14" barevný monitor SYNCO - MPR II**

386 DX - 40 MHz	27.038,-
486 DX - 33 MHz / VL BUS	31.438,-
486 DX - 40 MHz / VL BUS	32.228,-
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS	32.788,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS	36.148,-



**Pro členy GWC
u firmy ProCA
5% sleva.**

HD 340 MB	+ 1.550,-	zvuková karta DEXTRA 8-bit	+ 1.650,-
HD 420 MB	+ 2.200,-	zvuková karta DEXTRA 16-bit	+ 3.650,-
MS-DOS 6.2 + Windows 3.1	+ 2.170,-	CD-ROM Mitsumi DS 300 KB/s	+ 4.990,-

VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BRNO: Prošek, Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96, Fax: 05/45 21 23 02
JABLONEC NAD NISOU: SWAH JABLONEC s.r.o., Podhorská 7, Tel: 0428/29 640, Fax: 20 910
LITOMĚŘICE: SNEL v.o.s. Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87
OSTRAVA: Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax: 069/61 16 124
OTROKOVICE: Apax, Nádražní 1396, Tel: 067/92 30 47, Fax: 067/23 812-015
PARDUBICE: MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax: 040/394 619
ÚSTÍ NAD LABEM: Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJČŮM

score

magazín počítačových her

Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.
ve spolupráci s firmou MAXIM,
spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Jan Eisler (ICE)

Zástupce šéfredaktora:
Andrej Anastasov (ANDREW)

Redakce:
Dr. Vladimír Henzl (CPT. VLADA)
Martin Dvořák (UVULA)
Tomáš Vápeník (TV)
Petr Bulíř (PETER LEE)

Externí spolupracovníci:
Lukáš Hoyer (LUKE)
Maxim Krušina (MADMAX)
František Fuka (FFUK)
Tomáš Adamec (TAD)
Jiří Frkal (JFK)
Irena Formánková (IRENA)
Petr Borský (PENGUIN)
Bohumil Koutský (BOB)
Jakub Červinka (ČERV)

Adresa redakce:
SCORE, Krupkovo nám. 3
160 00 Praha 6
tel.: 32 29 60
fax: 32 28 74

Grafická úprava:

your **ARTillery**
spol. s r. o.

Sazba-lito:

Maxim

Tisk: ČTK-REPRO, Praha
REAL TISK, Praha

Distribuce:
Hana Bohatá
tel./fax: 02 / 87 97 23
tel.: 02 / 24 61 51 71

Distribuce pro SR:
KON TIKI
tel.: 095 / 622 84 35

Cena jednotlivého výtisku:
30,- Kč; 36,- Sk

Předplatné:
Roční předplatné 360,- Kč
(včetně speciálního vánočního
čísla zdarma). Objednává se
zaplacením složenky typu C na
adresu: SCORE - PŘEDPLATNÉ,
Krupkovo nám. 3,
160 00 Praha 6.
Do zprávy pro příjemce na
druhé straně složenky uveďte
od kterého čísla chcete SCORE
dostávat. Předplatné se auto-
maticky prodlužuje na další
rok, není-li 6 týdnů předem
vypovězeno písemně.

Podávání novinových zásilek
povoleno Ředitelstvím pošt
Praha pod č. j. 1386 ze dne
20. 6. 1994
ISSN 1210-7522



NOVINKY: PHANTASMAGORIA



ATARI: CRESCENT GALAXY



LIDOVÁ TVOŘIVOST: TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA



OVERLORD



WOLFPACK



AL-QADIM - THE GENIE'S CURSE

rubriky redakce

obsah	3
úvodník	4
hitparáda, tabulky hodnocení	5
novinky	6
preview: Alien Legacy	8
interview: Jak to vidí BOB a PENGUIN	9
klasika: Heimdall	30
čtenářská soutěž	31
pařanský zákysník	48
techbox	50
úvaha: Cesta do hlubin pařanovy duše	52
Atari: Jaguar v akci	56
hardware: Logic 3 - To je logické	57
Virtuální realita	58
Nethack & spol.	60
lidová tvořivost: Tajemství Oslího ostrova	61
poslední soud	62
dopisy čtenářů	64
kultura: Přines mi hlavu Čarovného prince	66

recenze

hra měsíce: Overlord	10
Theme Park	12
Robinson's Requiem	14
Darkmere	16
Pinball Dreams 2	17
Cool Spot	18
Armour Geddon 2	19
1942 - Pacific Air War	20
Shanghai 2	21
Harpoon 2	22
Brian the Lion	23
Genghis Khan 2	24
K-240	25
Wolfpack	26
Who Shot Johny Rock	28
Chaos Continuum	29
Aryavaiv	32
Catch'em	32

poster

Overlord	34 - 35
----------	---------

návody

Al-Qadim - The Genie's Curse - I. část	37
The Elder Scrolls: Arena - pokračování	38
Ravenloft	42
Inherit The Earth: Quest For The Orb	46

Vážení čtenáři,

- Je to smutné, ale je to tak. Naše dlouho očekávané, vytoužené, fantastické, slunečné, teplé a přítluné prázdniny jsou u konce s dechem. Jinými slovy - je úplně po nich. Ačkoli je konec prázdnin jev velice smutný a nehezky, rádi bychom vám váš smutek nad tímto koncem krásného léta ulehčili.*
- Jestli vám to tedy pomůže, vězte, že my žádné dlouhé prázdniny ani dovolené neměli, protože jsme pro vás v jejich průběhu připravovali tenhle časopis. A jestli ještě pořád potřebujete pomoc, dívejte se na to z jiné stránky - v životě vždycky něco končí a zároveň něco začíná. Například smrtí končí život a začíná..., ale to je jedno, to ví jen Peter Lee. V každém případě teď končí prázdniny a začíná SCORE 9, které máte právě před sebou a čtete zhruba jeho čtvrtou stránku. Před sebou tedy máte dalších 64 stran bezvadného čtení, na které jste se tak dlouho těšili. Máte to mít!*
- Překvapivě, tenhle úvodník bude přesycen informacemi (na rozdíl od toho minulého, který vznikl pod vlivem nesnesitelných teplot). Tohle SCORE totiž zaznamenává značné a poměrně markantní změny. Abychom to zkrátili - tou nejdůležitější změnou je vypuštění šesti stran věnovaných konsolím SEGA. Tento jev není ničím jiným, než prázdninovým překvapením a neznamena nic stálého - v příštím čísle se s touto rubrikou setkáte znovu a asi ve zcela jiné podobě, než tomu bylo doposud. Ale zatím nepředbíme. Řekněme si, co to pro nás znamená dnes.*
- Díky vypuštění šesti stran věnovaných konsolím jsme mohli do tohoto SCORE experimentálně zavést nové prvky, které by měly pomoci dalšímu oživení a zpestření časopisu. Posuďte sami. Kromě již standardních recenzí, návodů, zákysníků, techboxu, dopisů a dalších pravidelných a neměnných rubrik jsme pro vás tentokrát připravili pár lahůdek.*
- Předně bychom vás chtěli upozornit na seznam her recenzovaných ve SCORE, které najdete v rubrice POSLEDNÍ Soud na dvoustraně 62-63. Abychom nezabrali příliš místa, začali jsme dnes s přehledem her v číslech 1-5, přičemž v každém dalších SCORE se najde jen hry z posledních čísel (příště tedy 6-9). Tato rubrika vznikla výhradně z podnětu našich čtenářů, nikoli proto, abychom „zapláclí“ místo. Bez zajímavosti není ani článek na straně 52, který zahajuje nepravidelnou sérii úvah a zamyšlení nad různými problémy, radostmi, starostmi a strastmi spojenými se současným vývojem interaktivní zábavy, tedy ... her.*
- Jelikož se naše čtenářská soutěž o nejrůznější propagační předměty setkává s nebyvalým zájmem a ohlasem, rozhodli jsme se pro vás připravit jednu zvláštní a mimořádnou lahůdku - Soutěž o „Tuhého Pařana“. Ostatní informace a podrobnosti se detailně dozvíte na straně 55, ale můžete si být jisti, že tahle soutěž je opravdu mimořádně tuhá. Takže se máte na co těšit. Těšte se...
- Poprvé také věnujeme celou stránku povídání o hrách, které vznikly čistě na území České republiky. Rubriku jsme nazvali LIDOVÁ TVORIVOST a je značně nepravidelná, protože jsme v ní odkázali jen na hry a demo-programy, které nám naši čtenáři, potenciální tvůrci her zasílají. Proto vás rovněž vyzýváme a prosíme - máte-li cokoli, s čím byste chtěli proniknout na stránky našeho SCORE časopisu (konkrétně tedy hry vlastní výroby), neváhejte a zašlete nám své výtvořky na adresu SCORE, Krupkovo nám. 3, Praha 6, 160 00. Dnes se seznámíme s hrou týmu Pterodon Software - Tajemství Osliho Ostrova, a to na straně číslo 61.*
- Pokud jde o nové rubriky, vyčerpali jsme skoro všechny inovace, něco jsme vynechali, abyste mohli být překvapeni a na něco jsme v tom zmatku a horku zcela jistě zapomněli. Žádná z výše uvedených položek pochopitelně nemusí trvat věčně, protože v tomhle světě se už nemůžete spolehnout vůbec na nic, kromě vlastního joysticku přivázaného k zápěstí, ale to je jasné. Proto nám jistě drobné úpravy a změny prominete a někteří z vás dokonce uvítáte. Teď už se ale vraťme ke starému dobrému SCORE, takovému, jaké ho všichni máte jistě rádi a podívejme se tedy, co nás čeká v našich stálých rubrikách, které jen tak nezmizí.*
- Po obligátních novinkách vás čeká preview chystané bomby ALIEN LEGACY od firmy SIERRA-ON-LINE. Hrou tohoto měsíce je OVERLORD firmy VIRGIN - strhující návrat do parného června roku 1944 nad kanálem La Manche. THEME PARK Bullfrogu nás, ať se to komu líbí či ne, mírně zklamal, a jeho SCORE, bohužel, nestačí na titul hra měsíce, s čímž jsme sice nepočítali, ale proto si nebudeme lhát do kapsy, že THEME PARK je taková bomba, jakou jsme očekávali. Nicméně si mezi dalšími recenzemi najdou svoje tituly jak majitelé PC, konkrétně třeba u her ROBINSON'S REQUIEM, 1942, COOL SPOT, HARPOON 2 a dalších a na ocet nezůstanou ani majitelé AMIGY - K-240, DARKMERE, ARMOUR GEDDON 2, BRIAN THE LION... Sbírkou klasických her dnes po skvělé hře ULTIMA UNDERWORLD obohatíme o nezapomenutelného HEIMDALLA. Návodová sekce slibuje pokračování již v minulém SCORE započatých návodů na RAVENLOFT a THE ELDER SCROLLS: ARENA, stejně jako důkaz toho, že držíme krok s dobou a uvádíme návod třeba na QUEST FOR THE ORB či začátek návodu minule recenzovaného AL-QADIMA.*
- Další pravidelné rubriky vynecháme, zmíníme se snad jen o naší velkém ohlasem provázené soutěži, kterou pro vás připravujeme my, redakce časopisu SCORE, protože si myslíme, že je dobré nějakou tu zajímavou soutěž mít, hlavně proto, že tuhle skvělou SOUTĚŽ pro vás připravujeme my, vaše redakce, a vy, naši milí čtenáři, jste dožijí sta rádi, že tuhle výbornou SOUTĚŽ pro vás děláme (nezapomněli jsme se zmínit ještě o naší malé soutěži?!)*
- Když už jsme si odbyli naši oblíbenou reklamu na čtenářskou soutěž (SOUTĚŽ!!!), vrátíme se k jednomu zajímavému problému, kterým jsou dopisy čtenářů. Ještě pořád nám jich chodí obrovská spousta a ještě pořád je strašně rádi čteme, protože jsou veskrze pochvalné a přívětivé. Čteme i ty ošklivé a hanivé, protože jsou většinou legrační a zábavné. Znovu bychom za ně rádi poděkovali a poprosili o psaní dalších, protože právě z nich se o vás můžeme hodně dozvědět. Abychom vám usnadnili práci, rozhodli jsme se, že vás budeme trochu inspirovat a chceme nadhodit pár témat k zamyšlení. I když nás samozřejmě velice těší názory týkající se časopisu SCORE, rádi bychom poznali i vaše názory na jiné problémy a otázky, se kterými byste se také mohli podělit s ostatními čtenáři SCORE. Takže co takhle zamyslet se ve svém dopise nad jedním (dvěma, třemi) z následujících problémů: Kam směřuje vývoj počítačových her, Kde je hranice mezi zábavou a závislostí na hraní her, Co je dnes ideální stroj pro hraní her, Je naše hodnocení her objektivní - příklady a argumenty, Co je „Nejlepší hra všech dob“, Co dělám, když nehraju hry, Co dělám, když hraju hry? Jistě vás napadnou i další věci, které byste rádi poslali do světa - SCORE vám nabízí tu nejlepší šanci k publicitě, stačí jen tužka a papír.*
- Je to smutné, ale je to tak. Prázdniny jsou u konce, ale SCORE číslo 9 je na samém začátku. Sedněte, vypněte na chvíli počítač a věnujte tu chvíli jeho čtení. Uvidíte, že jste svých 30 Kč (či 36 Sk, neboť SCORE již dnes čtou i naši Slovenští přátelé - pariaci) neutratili zbytečně. Až tohle SCORE přečtete, běžte si ještě užít trochu letních dní, jděte se třeba vykoupat nebo jděte do lesa. Je tam taky hezky, vážně. Příští měsíc se asi sejdeme uprostřed pouště draků a větrů, které foukají ze strniště. Doufejme, že vám neodfouknou elán do čtení našeho časopisu.*



- | | | | |
|----|------------------------|----------------|-----------|
| 1 | OVERLORD | VIRGIN | PC |
| 2 | BATTLE ISLE 2 | BLUE BYTE | PC CD-ROM |
| 3 | ALIEN LEGACY | SIERRA-ON-LINE | PC |
| 4 | THEME PARK | BULLFROG | PC |
| 5 | ROBINSON'S REQUIEM | SILMARILLS | PC |
| 6 | K 240 | GREMLIN | AMIGA |
| 7 | ISHAR III | SILMARILLS | PC |
| 8 | AL-QADIM-GENIE'S CURSE | SSI | PC |
| 9 | HEIMDALL 2 | CORE | AMIGA |
| 10 | COOL SPOT | VIRGIN | PC |



- | | | |
|----|-----------------|----------------|
| 1 | ARENA | BETHESDA |
| 2 | SIMCITY 2000 | MAXIS |
| 3 | TFX | OCEAN |
| 4 | GABRIEL KNIGHT | SIERRA-ON-LINE |
| 5 | FRONTIER | KONAMI |
| 6 | LITIL DIVIL | GREMLIN |
| 7 | DOOM | ID SOFTWARE |
| 8 | REBEL ASSAULT | LUCASARTS |
| 9 | ULTIMA VIII | ORIGIN |
| 10 | FANTASY EMPIRES | SSI |



- | | | |
|----|-----------------------|------------|
| 1 | CANNON FODDER | VIRGIN |
| 2 | ISHAR 2 | SILMARILLS |
| 3 | BENEATH THE STEEL SKY | VIRGIN |
| 4 | PERIHELION | PSYGNOSIS |
| 5 | HERO QUEST 2 | GREMLIN |
| 6 | SECOND SAMURAI | PSYGNOSIS |
| 7 | THE SETTLERS | BLUE BYTE |
| 8 | INNOCENT UNTIL CAUGHT | PSYGNOSIS |
| 9 | CAPTIVE 2 | MINDSCAPE |
| 10 | HIRED GUNS | PSYGNOSIS |



- | | | |
|----|----------------------|----------------------|
| 1 | BATTLE ISLE II | BLUE BYTE |
| 2 | REBEL ASSAULT | LUCASARTS |
| 3 | LABYRINTH OF TIME | ELECTRONIC ARTS |
| 4 | MEGARACE | SOFTWARE TOOLWORKS |
| 5 | MAD DOG MCCREE | AMERICAN LASER GAMES |
| 6 | TFX | OCEAN |
| 7 | MYST | BRODERBUND |
| 8 | THE 7TH GUEST | VIRGIN |
| 9 | WHO SHOT JOHNNY ROCK | AMERICAN LASER GAMES |
| 10 | MICROCOSM | PSYGNOSIS |



- | | |
|----|--|
| 1 | ALADDIN |
| 2 | NHL HOCKEY |
| 3 | SENNA'S S. MONACO GP 2 |
| 4 | SONIC SPINBALL |
| 5 | ETERNAL CHAMPIONS |
| 6 | MICKEY AND DONALD DUCK |
| 7 | STREET FIGHTER 2 CHAMPIONSHIP EDITION |
| 8 | WINTER OLYMPICS |
| 9 | SHINOBI 3 (RETURN OF THE NINJA MASTER) |
| 10 | ECCO THE DOLPHIN |



- | | |
|----|-----------------------------|
| 1 | ASTERIX: THE SECRET MISSION |
| 2 | SHINOBI |
| 3 | SONIC CHAOS |
| 4 | WINTER OLYMPICS |
| 5 | STAR WARS |
| 6 | DONALD DUCK 2 |
| 7 | JAMES BOND ROBOCOP |
| 8 | SUPERMAN |
| 9 | SONIC 2 |
| 10 | G-LOC |

Tabulky hodnocení

Vážení čtenáři,

Ke každému článku týkajícímu se počítačových her přísluší v našem časopise tabulka hodnocení. Důvodů existence těchto tabulek je několik a jsou pochopitelné - srozumitelnost, přehlednost, srovnání, hodnocení. Tyto tabulky se nacházejí jak u návodů, tak u recenzí a budou se tam nacházet pořád, pravděpodobně v nezměněné podobě. Abychom předešli trapným nedorozuměním, problémům a nesrozumitelnostem, rozebereme si tyto tabulky bod po bodu. I když jsme je koncipovali jako jasně a přehledně pomůcky, nebude škodit detailní popis. Tady je:

score 50%

Název hry:	THE GAME
Výrobce:	GAMESOFT
Žánr:	FANTASY
Styl:	DUNGEON
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	45%
Grafika:	30%
Zvuk:	85%

a proto i u nás jim věnujeme dvě ZCELA odlišné kolony. I přes takovou samozřejmost všechno vysvětlíme na příkladech. Vybrali jsme takové hry, které považujeme za klasické a rozšířené, abychom byli co nejzajímavější.

Žánr:
FANTASY/POHÁDKA
SCI-FI
VÁLEČNÁ
ZPRACOVÁNÍ FILMU
HOROR
HISTORICKÁ
PRAVDIVÉ PŘÍBĚHY
WESTERN
SPORT
Styl:
DUNGEON
SIMULÁTOR
BOJOVÁ
STRÍLEČKA
LOGICKÁ
STRATEGIE
ADVENTURE
AKČNÍ

Příklad hry:
DUNGEON MASTER
ELITE
CAMPAIGN
ROBOCOP
ELVIRA
PREHISTORIC
MAUPITI ISLAND
FREDDY PHARKAS
SENSIBLE SOCCER

A pokud v našich tabulkách narazíte na něco, co zde není, nezužujte - výjimka potvrzuje pravidlo. Parametr „Počítač“ znamená počítač, na kterém byla hra testována. S tím se prostě nedá nic dělat. **Obtížnost** her není také zanedbatelným faktorem a nechybí ani v našich hodnotících tabulkách. Přičemž to neznamená obtížnost pro nás, ale obtížnost obecně, globálně, celkově, objektivně a vůbec. Stupnice je takováto:

Obtížnost: Dětsky snadná, Jednoduchá, Střední, Pro pokročilé, Nehratelná, Volitelná

Pokud jde o vysvětlení dalších položek, najdete je jednak v Lexikonu počítačového hráče ve SCORE č.3, jednak na následujících řádkách.

ORIGINALITA - tato položka vystihuje, jak je hra originální, neotřelá, nová a přínosná pro hráčskou obec.
ATMOSFÉRA - pocity, nálada, zábava, hrátelnost a hlavně atmosféra, tedy sládní styl hry s jejím žánrem.
GRAFIKA - grafika a kvalita animace.
ZVUK - hudba a zvuky ve hrách, atmosférická hudba, výstižné zvuky, smrtelné skřeky atd. přispívají sice i k atmosféře, ale přesto mají u nás svoje zvláštní místo.
No a pokud jde o výsledné procento, tedy vlastně o to nejdůležitější - je to náš celkový dojem ze hry, celkové hodnocení, všechno dohromady plus pár dalších atributů, které v tabulkách nejsou - prostě výsledné SCORE.

Tabulky hodnocení máte za sebou, SCORE před sebou, tak na co ještě čekáte?

SCORE

WING COMMANDER III



WING ARMADA



SIMON THE SORCERER 2



WING COMMANDER III



PHANTASMAGORIA



ISHAR III

MYSTIC TOWERS



MYSTIC TOWERS

SIMON THE SORCERER 2



ISHAR III

Jak je tomu již zvykem, dozvíte se na této dvojstránce, co nás čeká a nemine na softwarovém trhu. Nemine je tak trochu zavádějící, protože všichni víme, že nás občas něco mine. Některé softwarové firmy se položí, jiné zhltnou firmy větší, ale většina táhnoucích se projektů je založena čistě na oddalování datumu vydání na příhodnější dobu. Příhodné doby jsou vlastně dvě - konec prázdnin, kdy pařani přijíždějí nadrženi z puťáků a rekreací a už už chtějí držet v ruce svou milovanou myš a doba vánoční, kdy se Ježíšek prohýbá pod tíhou originálů, které u něj rodiče pro své ratolesti (nebo pro sebe) objednali. Jedno z těchto dvou období se právě nyní blíží a proto je toto vydání novinek už předem odsouzeno k menší aktuálnosti, protože ohlášené projekty začnou vycházet jeden přes druhého. Co se dá dělat, snad jen vyčistit brokovnici po dědovi, přiložit si ji na čelo a s krabičkou náplastí a ob vazů po ruce stisknout spoušť. Dost ale polemiky, začínáme!

Psygnosis. Psygnosis, pěkně si to u svých oblíbených v poslední době rozlévate, jestlipak vaše nové věci budou vypadat více k světu. Sovi distributoři se začínají vážně snažit o comeback Lemmings. O Lemmings 3, klasických Lemmingsů s většími postavkami a novými povoláními jsme psali už dříve, ale nedávno byli ohlášení Lemmings 3D. Zní to jako docela originální nápad, že budete zachraňovat Lemmingsy v doomovském prostředí, ale abych pravdu řekl, ani s pomocí obrázků si technické zpracování hry nedovedu představit. Autorský tým Eclipse slibuje podobné záchranné akce jako v 2D verzi, plynulé zoomovací kamery a jednoduché ovládání. To jsme zvědaví, co z toho bude. Lemmings 3 mají vyjít v září, Lemmings 3D vyjdou jen na CD-čku ke konci roku.

Po těžkém propadáku Microcosm se od stejného programátorského týmu jménem Fujitsu



DRAGON LORE



LORDS OF MIDNIGHT III - THE CITADEL



UNDER THE KILLING MOON



ISHAR III



ke konci roku dočkáme CD-only střílečky Scavenger 4, která vypadá podobně jako Delta 5 od Bethesdy, ale má lepší grafiku. Ale grafika sem, grafika tam, s koupí dalších stříleček od Psygnosis bychom raději už byli opatrní. Nibelung's Ring je 3D krondorovská 3D adventure založená odvážně na Vágnerově Cyklu Prstenu. Jejimi autory jsou Maelstrom, jmenovitě Mike Singleton, který zároveň pracuje na Lords of Midnight III. První díl bude sledovat příběh hrdiny Volsunga a bude založen na severské mytologii. Autorský tým se specializuje na dokonalou interakci mezi herními postavami. Stále netrpělivě očekáváme, že Psygnosis upřesní svůj záměr okolo předělání 8-mibitovské božárny Tir-Na-Noga na PC-čko.

Jako obvykle se podíváme také na Origin, který zase něco kutí. Nechme stranou System Shock a Bioforge, o kterých se toho napovídalo



UNDER THE KILLING MOON



LORDS OF MIDNIGHT III - THE CITADEL

dost a podívejme se na simulaci. Další simulátor z první světové války (simulátormanie v plném proudu) se bude jmenovat Wings of Fury 1917-1918 a je ohlášeno na konec prázdnin. Pracuje na něm tým programátorů zodpovědných za Strike Commandera a šéf projektu Warren Spector se nechal slyšet, že hra bude hodně připomínat filmy Blue Max a Hell's Angels. Budete létat se Sopwithem Camelem a se Spadem VIII. Historická přesnost zaručena.

Vesmírní létači a příznivci Wing Commanderů můžou začít připravovat oslavné večírky, protože kromě Wing Commander Armady, což budou (a pravděpodobně v tomto moment již jsou) další mise k původním sériím, se pilně pracuje na zcela novém Wing Commanderu III nazvaném The Heart of Tiger (Srdce Tygra). Jedná se o jeden z nejnáročnějších herních projektů všech dob, jak finančně, tak technicky. Obrázky, které vypadají jako vystřižené z perfektního intra, jsou ve skutečnosti přímo ze hry (!). Hlavního hrdinu, pilota Chrise Blaira bude hrát Mark Hamill, který před mnoha lety ztělesnil Luka Skywalkera ve Hvězdných válkách, ten bude v potýčkách s Kilrathi určitě jak ryba ve vodě. Hollywood dodal 300-stránkový scénář a další herce, scény s nimiž byly filmovány na modrém pozadí, aby poté mohli být přeneseni do renderovaného herního světa. S nezájmem Originu vlastní autoři prohlásili, že Wing Commander poběží plynule už jen na Pentiu. Spojnice uvažování je jasná - Origin je frakce Electronic Arts a EA nedávno uzavřeli smlouvu o spolupráci s Intelem. A někdo přeci Intelu pentiová PC-čka protlačit musí...

Adventuresoft nezapomíná na pravidla dobřého byznysu a vydává plně namluveného Simona Sorcerera na CD-čku, co nás ale potěšilo více je ohlášeno druhého dílu na říjen tohoto roku, obrázky ze Simona Sorcerera II nevypadají špatně, ale jejich surrealistický nádech ve stylu posledních Lucas Artů vypadá trochu nezvykle.

Virginu po úspěšném vydání Cannon Foddera (plus následném vytištění knihy s popisem jeho misí) a po skvěle vyvedeném Overlordovi tiše spí na vavřínech. Ohlášeno je tedy jen Aladdin na konec roku a šušká se něco o nové Duně, ale moc do toho nerýpejme, není to jisté. Také vyjde sedm extra tratí k IndyCar Racing.

Francouzi, skvěle to podhoubí softwarových týmů, stále netrpělivě čekáme, s čím novým

přijdou, prim v nedočkavosti má asi Ishar III - Seven Gates of Infinity od Silmarils, ze kterého jsme ukořistili pár obrázků. Další zajímavým týmem je Cryo Design (autoři KGB a Megarace), kteří mají právě rozděleno hned několik projektů: 3D fantasy adventura Dragon Lore, listopadové CD-RPG Lost Eden, pro některé skalní amigáče jistě vzrušující pokračování slavné střílečky Captain Blood jménem Commander Blood, mix vesmírné řežby a adventury Revenge a zatím nepojmenovaná vesmírná hra pracovní zvaná Scavenger. Poslední tři uvedené tituly uvidíme až okolo vánoc.

Kromě výborně vypadající strategie Alien Legacy (viz preview na str. 8) připravuje sierracká odnož Dynamix souboje robotů ve stylu mech-bojovníků jménem Battledrome, které bude možné hrát po modemu a v síti. Mateřská firma Sierra si dává, stejně jako Lucas Arts malou pauzu. Jak už tomu je zvykem, všechny její ohlášené projekty KQ 7, SQ 6, Gabriel Knight 2 a Phantasmagoria jsou ohlášeny na období podzimní nebo vánoční a vyjdou jen na CD-čkách.

Team 17 se rozhodl definitivně přesedlat na PC. Skoro všechny své hry z Amigy už předělává: Overdrive, Pool, Super Frog, Body Blows Galactic a Project X. Zatím neznámé jsou čerstvě ohlášené tituly King of Thieves a Tower Assault, které vyjdou na podzim.

Apogee připravují hru na skoro zapomenuté téma. Pamatujete si ještě na Knight Lore od Ultimate nebo na Last ninju od Systemu 3? Ano, další 3D isometrická chodička bude brzy na světě, bude se jmenovat Mystic Towers a nechá nás provázet přitroublého kouzelníka čtyřmi věžemi od vlaječky až po sklepení zavšivenými originálními potvory.

Zmatek v D-Day názvech ještě zvýší simulátor D-Day od Domarku. Core design odložili Heimdalla II pro PC až na konec roku a žádné konverze svých nových amigáckých her jako je třeba Darkmere zatím neohlásili. Distributor Elite si nedá pokoj a předělá z Amigy na PC i další z řady „interaktivních“ příšerností, tentokrát to bude Space Ace. Activision se snaží ze starého dobrého Shanghai vymačkat ještě další šťávu v již třetím Shanghai III. Už v říjnu se od Infogrames dočkáme druhého pokračování slušné horror adventury Shadow of the Comet, pokračování se bude jmenovat Prisoner of Ice. Taktéž Alone in the Dark III od téže firmy je už na cestě. Strategičtí bohové Q.Q.P. se neúnavně snaží dále, další válčení zažijeme v The Grandest Fleet, půjde o bitvy o Japonsko ve druhé světové válce. Už v říjnu tohoto roku má do distribuce přijít Doom II - Hell on Earth od ID Softu a to už nikoli jako shareware, ale jako plná hra. Vylepšeno má být všechno, bude umožněn pohled nahoru a dolů, nové zbraně, nové potvory a více krve, to je nejdůležitější.

Co se CD-ček týče, po prázdninách se dočkáme snůšky děle očekávaných titulů, z nichž Harvester (Merit Software), Lands of Lore II (Westwood), Phantasmagoria (Sierra), The 11th Hour (Trilobyte), Under a Killing Moon (Access) a Wing Commander III (Origin) budou v SVGA grafice. Westwood dále vydá CD-čkovou strategii Command & Conquer a Kyandii III. Nová střílečka od American Laser Games, tvůrců Mad Doga, se bude jmenovat Crime Patrol. Zaujaly nás také hororové tituly Heart of Darkness od Virgin, Harvester a The Fortress of Dr. Radiaki od Merit Software a příznačně nazvaný projekt Hell od Gameteku. Mimochodem, David Braben právě pro Gametek vytváří Elite III, které bude lépe propracované nežli Frontier a bude založeno na složitém sci-fi příběhu, také je proto nazváno The First Encounters (První Setkání).

PREVIEW

ALIEN

LEGACY



Jako bonbónek tady budou 3D přelety nad povrchy cizích planet. Zajímavé zpestření, ne?



Mapa sluneční soustavy je bezvadná, geometrie funguje, planety se otáčejí...



Na můstku se dějí věci, jezdí tady robotci, chodí členové posádky a hlavně je tu pořádek a přehled.



Pohled shora na jednu z kolonií na povrchu planety. Přehledně, jasné a přitom propracované.



Každý ze specialistů na lodi Calypso má hezký obličej a spoustu dobrých rad.

Život v příštím tisíciletí nebude žádné peříčko. Tím si můžete být jisti. Jestli to půjde takhle dál, lidstvo se pěkně naštvě a začne upínat svoje zraky hluboko do vesmíru, kde možná zůstane jeho jediná, i když podle řady tvůrců počítačových her značně pochybená, naděje.

Po nikterak výrazném REUNIONu firmy GRAND SLAM (SCORE 8, 68%) a před velice výrazným OUTPOSTem od firmy SIERRA-ON-LINE se chystá nový trhák této firmy, která se momentálně odklání od čistých adventure her a pouští se na pole strategie. Jak víme, OUTPOST bude strategickou hrou založenou na současných a velice reálných výzkumech NASA a i když do hry bude začleněn prvek sci-fi,

půjde spíše o simulaci skutečné kolonizace, která někdy v budoucnu možná proběhne.

Programátoři a podle mého názoru i marketingoví manažéři a producenti SIERRY si ale pravděpodobně uvědomili, že nejen skutečností živ je kolonizátor, neřku-li počítačový hráč, a tak jejich nová hra ALIEN LEGACY bude mít sice stejný námět - kolonizaci vzdáleného planetárního systému a jeho zvelebení, ale co do prvků SCI-FI bude rozhodně bohatší než OUTPOST a podle toho, co jsme dosud viděli i propracovanější než REUNION.

Jak to tedy bude vypadat? Jednoho slunného dne 22. století, asi v 6 hodin v podvečer, krátce po čaji o páté, se gigantická kosmická loď Calypso vybavená nejmodernější technikou a na svou dobu nejrychlejším pohonem vydává na cestu do vzdálené sluneční soustavy, která je určena pro kolonizaci. Na palubě lodi vrní servomotory robotů a palubních automatů, posádka lodi spí spánkem spravedlivých a především značně hibernovaných. V prů-

běhu cesty však na palubu Calypso dorazí zpráva - mezitím, co byla loď na cestě, se vědcům na Zemi podařilo vyvinout nový zdroj pohonu kosmických lodí a vytvořit tak silnější a hlavně rychlejší loď Tantalus, která se vydala stejným směrem jako Calypso sice později, ale na místo určení dorazí o více než 20 let dříve. Posádka Calypso se tedy po svém přiletu na planetu Gaia v nové sluneční soustavě spojí s první (resp. druhou) výpravou a společně budou budovat cestu k šťastné budoucnosti lidstva v nové...

Ne, ne, ne. Nic není tak snadné, jak se zdá a kromě toho jste to tušili od začátku. Pochopitelně se posádka Calypso po svém přiletu nesetká zřetelně s ničím, co připomíná posádku lodi Tantalus ani zbytky jejích výprav. Nezbývá než nepropadnout panice a postupovat podle předem navičeného a připraveného programu kolonizace a hlavně zjistit, co se tady k čertu vlastně stalo.

Už samotná zápletková napovídá, že příběh hry je velice podstatný a hlavně promyšlený

a nápaditý, jak se ukáže později. Hra vypadá jako strategická hra, velice podobná REUNIONu - v nové sluneční soustavě budete prozkoumávat jednotlivé planety, stavět, rozšiřovat a udržívat nové základny a kolonie na planetách a orbitech, budete těžit suroviny, vyrábět roboty a rakety, vynalézat, budete zřizovat transportní linky mezi jednotlivými osadami (jedna z věcí, která chyběla v REUNIONu a nutila hráče otrocky vozit minerály ze všech konců vesmíru na domovskou planetu), na všechny tyto činnosti budete mít speciální poradce, kteří vás budou informovat o průběhu své práce a radit v dalším postupu.

Vtip je v tom, že v ALIEN LEGACY bude všechno neuvěřitelně propracované - jednotlivé poradci vás zasypou stohy informací, vynalézat budete moci obrovské množství věcí - od předmětů denní potřeby přes materiály a technologie nutné k přežití kolonie až po zbraně, o všem budou navíc vedeny přesné statistiky a dokonalá grafika tomu nasadí korunu.

Propracovaný příběh se navíc bude vyvíjet dál, takže po čase najdete při průzkumných letech nad planetou (které jsou jen tak mimochodem provedeny ve 3D a hráč si tak může proletět každou píď kterékoliv planety) stopy po prvních osídleních, vaši vědci a inženýři získají poznatky a zkušenosti z jejich technologie, naučí se vyrábět lepší a lepší věci a časem také zjistí, co že to vlastně způsobilo jejich nenadálý odchod...

Po technické stránce půjde rovněž o skvost. Nemůžeme sice čekat renderované animace a hi-res grafiku, jakou slibuje OUTPOST, zato se ale určitě dočkáme poctivé, pracně nakreslené a hlavně báječné grafiky. Je vidět, že SIERRA-ON-LINE je firmou se smyslem pro detail - vezmeme-li v úvahu třeba jen můstek lodi Calypso, nervové centrum všech kolonií, musíme obdivně hvízdnout nad poradci otáčejícími se ve svých křeslech a píšících na svých terminálech, robotky pobíhajícími po zemi, postavami procházejícími chodbami a dveřmi v hale, raketami za sklem. 2D grafika povrchu planet se všemi stavy bude slušná a i když nejsou lety nad trojrozměrnou krajinou nikterak úchvatné, musíme obdivovat především elán a snahu autorů o autentičnost a reálnost hry.

Hra ALIEN LEGACY bude strategickou sci-fi hrou z budoucnosti. O tom není sporu. Bude také zcela ojedinělým a velice markantním důkazem toho, že námět vesmírné kolonizace se dá ztvárnit velice poutavým a hlavně nápaditým způsobem. O tom také není sporu. Stejně tak není sporu o tom, že se o ní mnohem více povíme v příštím čísle SCORE a že se vám bude líbit. Alespoň nám se líbit určitě bude, protože tyhle hry prostě milujeme. ICE

JAK TO VIDÍ...

Dnešní rozhovor je něčím netradiční, tipněte si čím. Ano, dnes jsme odchytili hned dva výtečníky a budeme je zpovídat **NAJEDNOU**. Jsou to výtečníci na slovo vzati - Bob a Penguin - nejlepší odborníci na letové simulátory, které můžete za peníze najmout. Protože se mezi vašimi dopisy množily dotazy právě na tyto piloty, rozhodli jsme se vám je trochu přiblížit. Doufáme, že vás neodradíme od dalšího čtení jejích článků. Jsou docela dobré...



SCORE: Penguin, posad se a nebehej pořád tam a zpátky. Buď klidný, nic zlého se ti nebude.

Penguin: Hele, Bob zase sedí a čte si Penthouse
Bob: Nepiš tam ten Penthouse
P: To je tím, že tady není Ice, ten by to dokázal srovnat.
SCORE: Tak jak jste se dostali k simulátorům?

B: Náhodou.
P: Vstal jsem z postele a udělal jsem dva kroky k PC-čku, je mi nějak v poslední době všechno jedno (pohrává si s nožem motýlkem).

SCORE: Co byl váš první počítač a byly na něm nějaké simulátory?

B: Spectrum 48, vzpomínám si na Topgun a na Tomahawk.

P: Atari 800, nevzpomínám si na jméno, ale létal jsem nad placatou krajinkou se zamíženým obzorem. Létal jsem z Wichita do Topeky s poštou, taky mě bavilo dělat letecké srážky v Cannady Approach.

SCORE: A jak vám jdou dohromady ženy a simulátory?

B: Bez komentáře.

P: Netrpělivě čekáme na doko-

nalejší počítače, ouch! Neboj, to bylo tupou stranou.

SCORE: Když už jsme u toho flirtování, prozradte nám vaše nejoblíbenější pražské podniky noční zábavy

B: To se neptáš toho pravého
P: Napiš tam, že čím špinavější díra, tím lepší, takový Futurum ve svých horších dnech občas i vyhovuje.

SCORE: A když už se bavíme o nočních podnicích, s jakým letadlem nejraději létáte

B: Asi s F-16kou (unaveným hlasem)
P: Já taky, ale F-16tek je naštěstí dost pro všechny.

SCORE: A teď se dostáváme k vrcholu tohoto show, pūkusalimulátormaniaků v Čechách jistě porazí, když jim prozradíte, jaký simuláční program máte právě VY nejraději

B: Velmi jednoduché, Falcon 3.0.
P: Já taky, ale Falconů je naštěstí dost pro všechny.

SCORE: A co ostatní hry, která je ta vaše NEJ?

B: Nethack, viz článek Nethack a spol. v tomto čísle.

P: Mnó, UFO.
SCORE: Vida a je to venku. A teď trochu z jiného soudku. Bobe, proč máš placku Keep Smiling, když se tváříš tak unyle? Máš dnes černý den?

B: Veškerá životní energie se přesunula do placky a na obličej už nic nezbylo

SCORE: Peguine, proč si říkáš Tučňák?

BOB a INTERVIEW PENGUIN



P: Nejdříve jsem chtěl být Ježíš, ale zjistil jsem, že Ježíš je už František Fuka. Takže jsem jenom Penguin.

SCORE: A co je vlastně vaším povoláním, létáte pro českou armádu?

B: Naštěstí pro mě a bohužel pro českou armádu nikoliv, Programuji, překládám a recenzuji na volné noze.

P: DTP. Ne.

SCORE: Prozradíte nám nějaké své mouchy, je někdo z vás notorický kuřák či alkoholik? Nebo aspoň epileptik?

B: Já jsem epileptik a neumím Německy

P: Nekouřím, notorik ještě nejsem, ale občas se mi v Paintballu stane, že se netrefím první ranou.

SCORE: Občas se někdo snaží blyšknout nějakým mottem nebo životní moudrostí, blyšknete se také něčím, ať to tlačání trochu oživíme.

B: Check Six!

P: Stejně všichni umřeme.

SCORE: Jistě jste oba kulturně založení, zajímáte se o film nebo o knihy, rozpovídejte se...

B: Čtu klasickou sci-fi. Dále Duglase Adamse, Terryho Prattcheta a tvrdou školu detektivek. Z filmů preferuji americkou komerční hollywoodskou produkci, kvalitní akční filmy (John Woo) a některé vybrané divné filmy jako Twin Peaks.

P: Kromě produkce nakladatelství Najáda přečtu v podstatě vše ze sci-fi, co u nás vyjde. Nejraději mám mix cyberpunku, klasické sci-fi a fantasy. Z klasické sci-fi jsem v poslední době četl Chanuřina pýchu od C.J.Cherryho, kdyby někdo napsal knihu podle Elite II nebo Nomáda, vypadala by takto. Nejraději mám filmy, ve kterých teče hodně krve a pokud možno tam nejsou žádné logické souvislosti, například Bad Taste nebo Brain Dead.

SCORE: Přikláníte se k některému ze současných náboženství, modlit se někdy při přistávání na letadlovou loď?

B: Ne.

P: Vzhledem k tomu, že nevím, u kterého boha bych to měl nejlepši, tak se raději nemodlím k žádnému.

SCORE: Určitě jsou mezi nebem a zemí věci, které byste nejraději zrušili, vymazali, anihlovali, které to jsou?

B: Zlo a nenávisť.

P: Já se na všechno můžu vykašlat.

SCORE: Jaké máte vzpomínky na školu?

B: Veskrze dobré.

P: Vzpomínky na moje rodné gymnázium se mi po několika letech naneštěstí stále ještě nepodařilo potlačit. Osobně nechápu ty, kdož vzpomínají na mládí s láskou a rádi by se vrátili zpět do školních let.

SCORE: A na závěr tři tradiční otázky. Co vás v poslední době nejvíce pobavilo?

B: Kniha Kedrigern a kouzelná hůlka od J.M.

P: Zatím mě vždy pobavily scény z metra, když se ráno vracím z práce domů spát, zatímco ostatní se ospale melou na nástupišti.

SCORE: A co vás nejvíce zamrzelo?

B: Dnešní vedro

P: Nepokoje ve Rwandě
SCORE: Časopis Score je v podstatě zavedená věc, ale co byste ještě rádi změnili nebo přidali?

B: Přidal by hologram na obálku.

P: Mě by vyhovovala větší kulturní rubrika, alespoň dvě stránky a moje jméno by mohlo být tištěno větším písmem.

SCORE: Díky za rozhovor.

hRA MĚSÍCE

Není pochyb o tom, že operace Overlord, aneb vylodění spojeneckých vojsk na pobřeží Francie byla jednou z nejdůležitějších vojenských akcí druhé světové války, a co do rozsahu nepochybně patří k největším operacím v dějinách. Patrně tedy nikoho nepřekvapily velké oslavy dne D konající se v prakticky všech zúčastněných státech (s pochopitelnou výjimkou Německa). V takové situaci je více než pochopitelné, že se objevilo hned několik počítačových her, které si za námět berou některou část této operace..

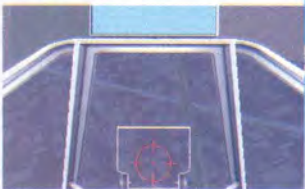
hRA MĚSÍCE



Já ve svém mustangu.



Zásah skladiště munice.



Město za výšky....



Těmto bombardérům zbývá jen pár vteřin.

Jedním ze základních předpokladů úspěchu Operace Overlord (mimochodem, víte že původně přidělené kódové označení pro vylodění bylo Mothball, tedy Naftalinová kulička, ale Winston Churchill prosadil jeho změnu na přeci jen o něco lépe znějící Suverén ?) bylo mohutné zapojení letectva kdy ke slovu přišly prakticky všechny druhy spo-

jeneckých leteckých armád. V přípravné fázi to byly průzkumné letouny fotografující německé pozice, stíhací letouny bránící objevování soustředění spojeneckých vojsk a bombardovací letouny, ničící německé radary, sklady a další instalace v pobřeží a jeho blízkosti. Při vlastní invazi k těmto strojům přibily kluzáky vysazující první jednotky jejichž úkolem bylo zabránit němcům ve zničení důležitých mostů, dopravní letouny vysazující parašutisty, stíhací letouny kryjící vylodující se jednotky ze vzduchu,



Úspěšný protizemní útok.



Bílé útesy dooverské...

protiponorkové letouny chránící dopravní trasy, úderné letouny rozrušující ve vnitrozemí přísun posil a další.

Hra Overlord zabírá celé období invaze a krátce po ní, úkolem hráče jsou zejména mise proti vybraným pozemním cílům, jednak proti německému letectvu. Je možné létat pouze za stranu spojenců, k dispozici jsou stroje Spitfire, Mustang (verze B se splývavým trupem za kabinou) a Typhoon, jako protivník se objeví Me-109, Fw-190 jako stíhačky a He-111 jako bombardér. První příjemné překvapení nás čeká již při instalaci. Overlord je jeden z prvních simulátorů, které nabízí let i v rozlišení Super VGA 640x480. O tom jak se zlepšila kvalita zobrazení v takovém rozlišení snad netřeba mluvit, stejně tak jako o tom, jak naroste spotřeba výkonu počítače - naštěstí pro majitele slabších počítačů je stále k dispozi-

ci let ve standartu VGA, tedy 320x200. Osobně jsem si nedělal velké iluze o rychlosti SVGA simulace na mojí 386/33, ale když jsem se prodral několika testy karty a monitoru, které Overlord před spuštěním ve vysokém rozlišení vyžaduje, byl jsem příjemně překvapen. Samozřejmě, let příliš plynulý nebyl, a pro běžné hraní zůstanu u nízkého rozlišení, ale bylo jasné vidět, že na počítači jen o něco málo výkonnějším už by byla volba jasná ve prospěch SVGA. Na tomto místě si nemohu odpustit provolání k autorům simulátorů : přátelé, pokud mermomocí chcete investovat svůj mozkový potenciál do stále nových a nových simulátorů (což je jedině dobře), jděte cestou zvyšování rozlišení jako Virgin a nikoliv zvyšování detailů jako Origin. Druhá cesta vede do pekla !

Po spuštění programu se objeví efektní obrázek letky Typhoonů útočících na pobřežní opevnění na pozadí záplavy vylodovacích plavidel, a za okamžik přes něj naskočí hlavní menu. Na první pohled



Spatné zprávy...

je jasně patrné, že Overlord je především simulátor. V programu nenajdete ani strategickou plánovací část (čert ji vem), ani složitý plánovač misí (u stíhaček a frontových bitevních letadel není zas tak potřeba). Vyberete-li si volbu „Scramble“, dostanete se přímo do víru útoku Typhoonu na skupinu lodí, a rázem vidíte, že Overlord je to, na co jste čekali od dob Chuck Yeager's Air Combat. Máte v rukou dobře ovladatelné letadlo (jehož letové vlastnosti ovšem nejsou zcela nerealistické), svižně se vykrslující okolí se slušnou úrovní detailů, nepřátele do kterých se dobře střeluje a když se trefíte, tak hezky vybuchnou, a vůbec, s Overlordem je radost létat.

Ale vezmeme to popořadě: grafika je jedním slovem vynikající. Možná ne tak detailní, zejména co se týče pozemních staveb a lodí, jako u Strike Commanderu, ale u letadel na srovnatelné úrovni, a hlavně výrazně lepší co se týče zobrazení povrchu země. Z malé výšky sice nic moc (ale to asi u každého simulátoru), ale z velké výšky si obrázky krajiny snad zaslouží označení fotorealistické - pobřeží útesy, města, silnice a ulice, to všechno je zobrazeno s realističností dosud neviděnou, snad s výjimkou Microsoft Flight

Simulatoru 5.0 nejvyšším rozlišení, jeho nároky na hardware jsou však alespoň o dva řády vyšší. A hlavně - velmi slušně se to hejbe! Strike Commander je ve srovnání s Overlordem astmatickou želvou s ocelovou koulí na noze, to se podařilo programátorům Virginu je prostě úžasné. Program nabízí několik úrovní grafických detailů, navíc originální (a dle mého názoru vcelku užitečná) je možnost zapnout automatické nastavování velikosti obrazu tak, aby zůstala zachována rychlost obnovování - to je užitečné když se náhle dostanete nad bohatě zastavěnou oblast a nechcete aby vám cukající se obraz utrhl oči - program prostě zmenší velikost zobrazované plochy a zobrazuje dál stejným rychlým. Když se pak vrátíte nad fádňá pole, obraz se automaticky zvětší na celou obrazovku (nebo tak jak jej počítač stihne obnovovat). Příjemným překvapením je také malé snížení rychlosti když se v obraze objeví větší množství letadel.

Grafické efekty také stojí za to. Střelba sice není tak sugestivní jako ve Strike Commanderu, zaostává jen o kousek, ve srovnání s 1942 - Pacific Air War je mnohem lepší, a každopádně ohnivé čáry proletující kolem kabiny dokáží nejednoho virtuálního pilota zatlačit hlouběji do židle nebo křesla. Rakety (které jsou ve výbroji Typhoonů) za sebou nechávají pěkné kouřové stopy, pohybují se po pěkné dráze a v místě zásahu vytvářejí hezký ohňostroj. Výbuchy patří také k tomu lepšímu co se v současných simulátorech dá vidět - velmi efektní jsou průlety sloupů kouře z právě vybuchlých skladišť. Kouřové stopy za letadly jsou také kapitola sama pro sebe. Je jich několik druhů, jednak ty klasické, skládající se z mnoha malých obláčků, a jednak v ostatních simulátorech nepříliš často

Nepřítel v rozpadu...

viděné spojitě. Vrcholem hry jsou však konce sestřelených letadel. Zničený stroj může vybuchnout ve vzduchu, zřít se ve výtvrtce a nebo, co je nejlepší, rozpadnou se na několik kusů. Rozpad neprobíhá vždy stejně, někdy upadne jedna polovina křídla, někdy obě, někdy se stroj rozpadne na křídla, trup a ocas, prostě pokud jste někdy viděli skutečné válečné záznamy z fotokulometů, víte přesně o čem mluvím, echm, píšu. Osobně mě poněkud mrzí, že nejde sestřelit parašutistku, ale vlastně je také možné že jsem se prostě netrefil.

Potenciální problém může být se zvukem, bohužel, verze kterou jsem měl k dispozici byla jakási beta a zvuk fungoval pouze přes vestavěný reproduktor, takže nic moc. Je však jisté že verze konečná bude mít zvuk přes nějaké rozumné karty, a i kdyby byl jen z poloviny tak kvalitní jako je zbytek programu, stále by patřil k lepšímu průměru.

Letové vlastnosti strojů jsou zřetelně poupraveny poněkud směrem k lepší hratelnosti, naštěstí pouze v rozumném míře, takže se letadla nechovají jako záračné superstroje s hyperdrivem místo motoru a dilithiovým krystalem místo paliva. Jediné mínus je přílišná podobnost vlastností všech tří dostupných stíhaček.

K lepšímu průměru patří interakce s okolním světem. Letecký návodčí poskytuje užitečné informace o nepříteli, ostatní členové letky vykřikují do etheru spíše méně než více užitečná hlášení, a co hlavně, je možno přepnout se do kokpitu jiného letadla - ať už jako únik před zkázou vlastního, nebo v případě, že jeho původní pilot nedělá co by měl.

Spíčkové jsou pohledy z a na letadlo. Pohledy dopředu jsou dva (palubní deska dole, zaměřovač nahoře a zaměřovač dole, vyhlídka a zpětné zrcátko nahoře), standardní pohledy do stran a výborně vyřešený padlock, tedy pohled simulující volné rozhlížení se který automaticky sleduje nejbližšího nepřítel - něco podobného najdeme třeba ve Falconu. Je pouze škoda že tento padlock neobsahuje informaci o nastavení příjmu motoru. Vnější pohledy jsou velmi efektní, byť, stejně jako v ostatních simulátorech, nepříliš užitečné. Přepnutí mezi různými pohledy je prakticky okamžité, nikdy se nestane že by trvalo několik vteřin jako v 1942 - Pacific Air War.

Mise jsou poměrně standardní: stíhací, kdy je úkolem zničit útočící nepřátelská letadla a ochránit spojenecké stavby, lodě nebo letadla, a útočné kdy jsou cílem německé instalace na pobřeží nebo v jeho blízkosti - při nich jsou zajímavým cílem

odpalovací rampy raket V1. Nesimulátorová část programu je poměrně chudá, přesto však napomáhá vytvářet atmosféru - statické 3D obrázky (sláva, už by konečně někdo měl ostatním producentům simulátorů vysvětlit, že „filmy“ vytvořené 3D Studiemi jen zbytečně zabírají místo a nikoho, echm, tedy aspoň mně, nezajímají.) s počítačem vyrenderovanými postavami pilotů a nadřizovaných společně s informační místností kde jsou informace o letadlech doplněny originálními dobovými fotografiemi jsou více než vhodným a vkusným doplňkem simulátoru. Tato místnost má navíc jednu atmosféru příjemně navozující vlastnost - údaje, které jsou v ní k dispozici jsou z počátku neúplné a jak kampaň probíhá, jsou čím dál tím více rozšiřovány jak spojenečtí zpravodajové zjišťují nové informace.

Menu jsou příjemná, přechody mezi jednotlivými částmi programu rychlé, takže odpadá známé čekání až se nahraje další kus programu. Z osobního hlediska se mi příliš nelíbí hlavní menu, které je reprezentováno leteckým obrázkem základny se spoustou budov, přičemž pouze několik z nich má nějakou funkci, takže ze začátku je potřeba myši zdlouhavě hledat než najdete ten správný domeček, ve kterém je velitelská nebo ubikace.

V čem Overlord lepší než konkurence, tedy hlavně Strike Commander a 1942 - Pacific Air War? Jeho hlavní výhodou je velmi rychlá, přesto však velmi podrobná grafika, schopnost práce v režimu Super VGA a celková přívětivost. Nejzávažnější nevýhodou je absence hraní po modemu - to však z konkurentů bude možná umět pouze 1942 někdy v létě. Strike Commander má mírně lepší grafiku, ale vyžaduje několikrát výkonnější hardware. Jinak je Overlord prakticky bez chybičky - což je velmi příjemné překvapení, uvážíte-li, že jde o první letecký simulátor od Virginu. Takže doporučení? Chcete-li velmi kvalitní simulátor letadel druhé světové války, neváhejte a sáhněte po Overlord.

BOB

score	90%
Název hry:	OVERLORD
Výrobce:	Virgin
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	90%
Grafika:	95%
Zvuk:	75%

RECENZE

Uf, věřte nebo nevěřte, ale čeká nás velice těžký úkol - recenze na hru THEME PARK. Především musíme říci, že tahle hra není taková, jak jsme všichni dlouho a především toužebně očekávali. THEME PARK není špatná hra, ale protože není ani hra příliš dobrá, rozhodli jsme se tentokrát pro netradiční způsob rotující mince - protože nikdo z nás neměl dost odvahy podívat se sám pravdě do očí a napsat, co si o téhle hře myslí, tak jsme na to dnes dva. A ačkoli je to k nevíře, myslíme si oba totéž!

Ach Bullfrogu, něco přes rok jsi se s THEME PARKem plácal a celé maso pařanů jsi bojovně a toužebně naladil a teď, v den D, kdy se spojenci konečně vylodili, pardon, kdy jsme se této novodobé simulace Juldý Fuldy konečně dočkali, nevíme, jak je to možné, nevíme, jak to podat, nevíme, co s tím. Asi jediný způsob, jak na Bullfrogáckou hru pronést něco jiného nežli super, paráda, extáze je srovnání s jinými božskými bullfrogáckými hrami. Takže doposavad se stav má takto: POWERMONGER - super, POPULOUS I - II - super, SYNDICATE - super, ale (a teď to přijde) THEME PARK - hm, ujde. Jak se to jenom, jak se to jenom mohlo, uff...

Jistě, THEME PARK opravdu ujde. Ba co víc - být tak o pět let mladší a nevidět již jmenované Bullfrogácké klasické pařby, pravděpodobně bychom se váleli v křechách po zemi mezi výkřiky „super“, „pařba“, „extáze“, „krása“ a v přestávkách na nadechnutí bychom tyhle výkřiky přepisovali do počítače. Protože to neděláme, znamená to, že už jsme starší a klasické hry BULLFROGU známe, stejně jako známe další velice dobré hry, se kterými se THEME PARK sice může měřit, ale ne příliš úspěšně. Možná je na vině příliš bombastická reklamní kampaň zahrnující demo-verze, plakáty, letáčky a lízátka, možná je na vině naše zhyčkanost předchozími hrami firmy Bullfrog a možná - s největší pravděpodobností - je na vině hra samotná. Není to totiž „to pravé“.

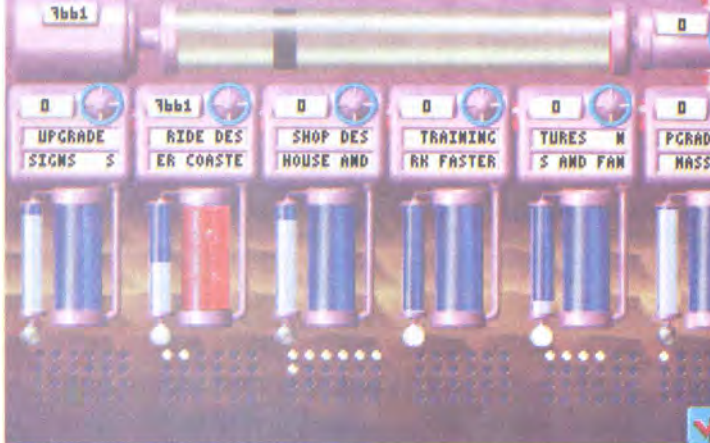
To pravé musí člověka vtáhnout, musí se o to bojovat až do zemlení, ručičky hodin se pár dnu musí zastavit a policie se musí pokoušet vyrazit dveře do mého doupěte, aby to bylo to pravé. Věřte nebo, nápad simulace zábavního parku se mi už od začátku nezamlouval. Říkal jsem si „to přeci nemůže být žádné pořádné vzrůso, bavit malé děti, přemlouvat je, aby po centrifuze nezvracely, aby se nerozblhaly, kam nemají a navíc se snažit, aby je to v parku bavilo.“

Po týdnu hraní THEME PARKU se moje obavy ukázaly jako odůvodněné - děti mi v parku zvrací, chodí kudy nemají, jak se zdá, vůbec nic je nebaví, všude samé odpadky a chťiče dětských mozečků, ale co je zdaleka nejhorší, spravování zábavního parku mě opravdu nebaví. Raději bych přepnul na doomovský pohled a začal bych park hezky pěkně vyhlazovat, to by bylo to pravé, marcipánové, vzrůso.

Nehledě na to, že většina lidí dá snad ANDREWŮVI za pravdu, já ne. Jsem zcela totálně přesvědčen o tom, že spravování zábavního parku MŮŽE být obrovská zábava, perfektní legrace, a že není špatné právě po těchto doomovských hrách změnit pole na něco relaxačního a oddychového. Může, ale není - THEME PARK je všechno, jenom ne relaxační a oddychová hra. Už od začátku vás totiž bude štítat. Pořádně štítat, a pokud ji začnete hrát s láskou k „malým lidem“, jak jsou děti v parku nazývány, skončíte pravděpodobně se zarudlýma očima a motorovou pilou v ruce v nejbližší mateřské školce. Tak vás to bude štítat. Tak do toho. THEME PARK je strategickou simulací zábavního parku, něco ve stylu Pražského výstaviště v době Matějské, Disneylandu či Tivoli. Hráč si koupí pozemek v Anglii, půjčí si peníze od banky a jde na to - pouští se do absurdní a značně nelogické, nekulí iritující a frustrující hry na legraci. Dost na tom, že hra začíná na zelené louce v roce 1995 a člověk nemůže stavět nic víc než pár obchodů, stupidních atrakcí, stromečků a záchodků, přičemž zbytek včetně stromů a keřů musí „vynalézt“. Dost na tom, že ve hře běží naprosto stupidní čas, který se nedá zastavit, dost na tom, že děti jsou debilní, dost na tom, že....

...dost. Tak i tak je to už dost záporů u hry, kde bych neočekával ani jeden, ani tu nejmenší chybičku. Pojďme ale změnit směr a podívejme se, co na téhle hře stojí za to. V první řadě je to technické provedení, které se blíží nebeské dokonalosti, Bullfrogu již vlastní. Každá atrakce se nádherně hýbe - horské dráhy frčí, ve strašidelném domě jezdí vozičky, kolotoče se točí, atd., atd. S každou atrakcí je navíc spojena specifická hudba a zvuky, všechno je úžasně reálné, radost podívat. Ale JEN podívat, jakmile začnete dělat manažera, ukážou se zamotané a očím veřejnosti skryté, stinné stránky vedení zábavního kolosu. Na prohlížení atrakcí nezbývá čas, protože musíte objednávat hranolky, zmrzlinu, kolu, najímat nové lidi a uzavírat s nimi finanční smlouvy, vyrábět nové atrakce a nové stánky, kontrolovat finanční statistiky, sledovat návštěvnost jiných parků a kupovat jejich akcie, informovat se o tom, co se dětem líbí, co by chtěli a co by nechtěli, a tak pořád dokola. Po delším plácání v těchto strategických periferiích zjistíte, že už nemůžete dál. Na nic nebude čas, všechno se zamotá do sebe, příliš velké množství informací vám zastíní problémy, kterými jste se před chvílí zabývali a nastane chaos.

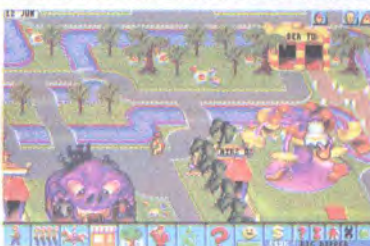
Totální chaos, který si nejlépe osvětlíme na příkladu. Začnete hru. Pravděpodobně ji, stejně jako já, začnete hrát už podesáté, protože se „něco pokazilo“. Nastavíte si čas na „slow“, což by mělo být pomalu. Je to opravdu pomalu - jeden den trvá skoro celé (vážně CELÉ) dvě sekundy. Postavíte malou cestičku v parku (to trvá zhruba měsíc), postavíte jeden stánek ze čtyř k dispozicí, jednu atrakci ze čtyř, najmete údržbáře a mechanika a park otevřete. Vhlíí. Dětičky, dětičky, dětičky...chodí po parčíku, chodí do stánků, něco kupují, chodí na atrakci (atrakce). Bum... ztrácíte peníze. Proč? Došla zmrzlina. Objednáte další. Bum. Ztrácíte peníze.



Vývoj a výzkum je nezbytně nutný, jenomže žere nesmírné množství peněz. Očividně.



Pohled na park v VGA grafice sice imponuje, ale hra se nedá ovládat ani na 66 MHz-ovém počítači.



Atrakce, atrakce, atrakce...



Hezounké animované intro vytvořené ve 3D studiu. Nikdy jsem nic takového neviděl, až na cca 5.000 jiných.

THEME



V těchto místnostech se odehrává nejstupidnější operace - objednávání zásob, které nelze objednat automaticky, ale spíše otrocky. Uf!



Domlouvání obchodních „kontraktů“ je neskonale stupidní a nudné. A iritující zároveň.



Ve parku jak hezky chcete, dětičky budou zvracet a zvracet do omrzení...



Jsou vědní atrakce za každého počasí a nálady. Kloužou se po banánech a je jim hej.

PARK

Proč? Atrakce se porouchala. Pošlete tam mechanika. Trvá to věčnost. Co je? Došla zmrzlina. Objednáte další. Chtělo by to větší sklad. Necháte „vynalézt“ větší skladiště. Bum. Ztrácíte peníze. Proč? Inu - vývoj a výzkum něco stojí. Zkoušíte vynalézt další věci - atrakce, stánky, doplňky, trénovat lidi...bum, bum, bum ztrácíte. Co s tím? Jak park prosperuje? Uf, pár spokojených, zbytek ne. Co jim vadí? Mají hlad. Postavíte další stánky s jídlem. Super. Co děti? Mají hlad. Další stánky? Hlad! Další - hlad. Ztrácíte peníze. Proč? Došla zmrzlina/kola/hamburgery uááááá, další půjčky už banka nedá. Konec, já se na to vys...už to vzdám. Hraju znovu!

Element strategie je, podobně jako u Powermongera, velmi, velmi detailní a propracovaný. Tentokrát ale množství kombinací a vzájemně souvisejících věcí vystřelilo k neskutečné obtížnosti. V mnoha a mnoha reklamách na THEME PARK jsem viděl psáno: „dokonce i množství soli v hranolkách, které můžete regulovat, vám pomůže lépe prosperovat“. OK, začal jsem si tedy hrát s množstvím soli. A opravdu, fungovalo to! Přesolené hranolky měly za následek větší skupování nápojů, kterými postižení hasili svou žízeň. Zvýšil jsem tedy i množství kofeinu v kafi a čekal jsem, co se bude dít. Chvilí nic a pak, co to slyším, někdo zvrací. Pak další. A další. Za chvíli bylo dávivých a kašlavých zvuků více než hudby. Snažil jsem se situaci zachránit uzavřením některých problémových stánků, ale blilo se vesele dál. Celý park byl najednou poblitý, všude samé pliskance a nespokojené, zapáchající děti. Já bych vás, smradí! Ra, ta, ta, ta. Po chvíli se mi zdálo, že se snad udělalo špatně už i personálu. Nastala finanční krize, hromadná evakuace, davení, přečpané záchodky. Důstojně jsem vypnul počítač a odkráčel na toaletu.

Všechno souvisí se vším - třeba když se „malý člověk“ nažere, tedy zkonsumuje něco potravin, a potom se vrhne na nějakou atrakci, udělá se mu nevoľno. Znáte to - přejíte se cukrové vaty, párků s hořčicí a tureckého medu, jdete na centrifugu a už to jede...OK. Řešením je postavit stánky s jídlem daleko od atrakcí...nefunguje, dětičky zvrací vesele dál. Co mě ale dorazilo bylo, když to jeden výtečník nevydržel a zanechal svoji vizitku před divadélkem s klauny. Nevěřím tomu, že by byla nevoľnost ovlivněna neschopnými klauny - spíš se BullFrog řídí heslem atrakce jako atrakce a děti asi zvrací stejně na horské dráze jako v divadle. Nicméně je tady všechno propojeno se vším. Očividně. Necháme ale kritiky a na závěr vypichneme pár dobrých momentů, které THEME PARK nakonec přece jen zachrání. Takže

Vystavět hučící, šumící, zvonící a dokonalý zábavní park plný šťastných dětiček a rozmanitých atrakcí (v případě horské dráhy, jízdy na člunech, apod. si samotnou trať atrakce můžete postavit sami) je určitě uspokojivý výkon. Pokud vám zbude nějaká ta sekunda času, podívat se na svůj výtvar z výšky nebo snad v titěrném SVGA rozlišení, budete příjemně spokojeni, jak všechno hezky běží a funguje. Časem, až si vyděláte více peněz, začnete vymýšlet velkou spoustu atrakcí. Váš park už bude narvaný k prasknutí, takže málo spolehlivé a výnosné atrakce začnete bořit a na jejich místě budete stavět nové a lepší zábavičky. Přijdou první diplomy, časem možná koupíte i další park. Možná, že vám po velkém úsilí bude park šlapat, návštěvníci budou spokojeni a vy budete pouze sledovat vývoj událostí z milionářského křesla. Budete asi přemýšlet o tom, jak jsou lidé ve vašem parku šťastní a jak dobře se baví. Nikdy se ale přesně nedozvíte, PROC

RECENZE

tomu tak je. Co konkrétně mělo efekt, kdo kam proč zabrousil a proč se obrázky v levé obrazárně prodávají lépe než v pravé, a tak do nekonečna. Přes mohutné množství informací a statistik zůstává totiž podstata vztahů mezi náladami lidí, jejich peněženkami, stánky a atrakcemi většinou záhadná. A to je chyba.

A navíc mají všichni hlad. Pořád. Přesto ale nebudeme úplně totálními škarohlidy - THEME PARK si určitě najde i svoje příznivce a milovníky, kteří se budou s výstavbou parku piplat, kteří budou sázet miliony stromeků, budou vše ohrazovat roztočilými plůtky, do parku dají zábavné chapky navlečené v legračních kostýmech, budou „vynalézat“ nové a vzrušující atrakce, budou nakupovat a prodávat akcie a budou se těšit z toho, jak jim to všechno pěkně vzkvétá a hraje. Mezi námi si ale takovéto příznivce THEME PARK nenašel. Proč? Přese všechnu technickou dokonalost, ekonomickou propracovanost (trochu slabou na zvracení) a neodolatelnou roztomilost to prostě pro mě „není ono“.

I já se ještě budu snažit zachránit, co se dá. Vždyť on ten THEME PARK není tak úplně kravina, jak by se podle této recenze zdálo. V redakci jistěho anglického časopisu skončil příchod této hry katastrofou, protože všichni začali hrát, takže skoro nevyšlo další číslo, ale co naplat. S politováním musím konstatovat, že ani mě THEME PARK příliš neučaroval. Ale snažil jsem se. Vážně, věřte mi. Opravdu jsem se snažil, aby mě hra chytla, po frustrujících finančních bankrotech jsem se znovu vracel k počítači jako múra ke světlu, ale nakonec jsem to vzdal. Tohle prostě není hra pro mě. Možná se někomu bude líbit, možná jednou THEME PARKU někdo postaví pomník. Ale až půjde okolo tohoto monumentu někdo z naší redakce, jen smutně pokývne hlavou a půjde dál.

Takhle pěkně si společně notovali ICE a ANDREW.

score	80%
Název hry:	THEME PARK
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	90%
Atmosféra:	70%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%

RECENZE

Na první pohled

to vypadá, jako by jejich dílo bylo dokonalé po všech stánkách - graficky úžasné, nevidané množství předmětů, rozmanitost prostředí. Budme ale objektivní a podívejme se i na nedostatky této hry, protože at se vám to líbí nebo ne, i ty se tady dají najít a bohužel více, než je zdravé.

Hra ROBINSON'S REQUIEM si vzala za námět téma, které je velice neohrané, originální. Když Daniel Defoe psal svého Robinsona Crusoe, pravděpodobně si neuvědomil, jak poutavé a přitažlivé bude téma osamoceního muže snažícího se přežít v extrémních podmínkách. Z předchozí věty se dá poměrně snadno odvodit, že hrdinou hry ROBINSON'S REQUIEM je muž a o tom, že podmínky, ve kterých se bude pohybovat jsou opravdu extrémní se přesvědčíte za malou chvíli. Jsou totiž extrémní. Nepřispívá k nim však bohužel jen prostředí planety, na kterou se jako hrdina hry dostáváte, nepřátelská flóra a fauna planety, vlastní citlivý organismus vašeho těla, ale také chyby v programu a vysoká obtížnost hry. Dost úvodů, vzhůru dolů, jak praví známé hornické heslo. Tedy - vzhůru do pravěku...

Na počátku bylo slovo. To ví dnes každý. Nicméně na počátku hry ROBINSON'S REQUIEM je havárie kosmické lodi. Netradičně. Jelikož v ní shodou okolností

sedíte zrovna vy, stane se z vás po záračném přežití smrtelného pádu zajatec nehostinné a nepřátelské vězeňské kolonie. To, že jste vládní agent vám příliš nepomůže, protože se velice záhy dozvíte, že havárie nebyla nijak náhodná a že šlo pouze o netradiční způsob dopravy do vězení, ze kterého očividně není úniku - přesně podle plánů organizace, již jste věřil a na kterou jste spoléhal. Teď už není nic, na co byste se mohl spolehnout. Nic kromě vašeho vlastního těla a lékařnický nalezené ve vaku vašeho modulu. Konečně - naděje umírá poslední a přečtady musí existovat způsob, jak se ze svého nedobrovolného vězení (taky - které je dobrovolné - red.) dostat. Věřte, že způsob existuje. A věřte, že nepatří k těm nejsnadnějším...

Nedozírné jsou vesmírné dálky, hluboké jsou končiny mezihvězdného prostoru, zlatisté jsou paprsky ranního slunce, sychravá je podzimní mlha, hnusné je teplé pivo...bla, bla, bla...znáte to - dvoustránková recenze není nic lehkého a přivlastky mi vždycky šly docela dobře, tak proč si to neusnadnit. V podstatě stačilo říct, že vesmír je plný zvláštních jevů mezi které patří třeba to, že ačkoli je vývoj na Zemi již v pokročilém stádiu a dinosaurové jsou jen ve filmech a jejich kostry v muzeích, můžou existovat planety, které jsou o pár milionů let níž na žebříčku vývoje biosféry. Konkrétně planeta, na kterou se nechtěně uchýlíte vy, je velice blízko stádia pozemské jury. Podivné vězení - místo stísněných cel jsou tu nedozírné travnaté pláně, místo bachařů šavlozubí tygři, fedi-

tel vězňice je majestátní Tyrannosaurus Rex a k obědu se podávají ptačí vejce, dužina kaktusů a buvolí maso. Namísto klimatizované cely jsou tady tropické líjaky, smrtící vedra a noční chlad, místo kavalce v rohu místnosti poslouží chladná jiskyně či travnaté úbočí hory, a když bude nejhorší, nepříjde státem placený doktor a neprovede operaci - budete-li chtít přežít, budete si muset zachránit život sami a v nejhorším si vlastnoručně amputovat některou z končetin.

Ani spoluvězni nejsou zrovna nepřivětivější. Sice vám nehraní znásilnění od vašeho sympatického spolubydliče, jak tomu obvykle bývá v těch pozemských věznicích, zato se ale nesmíte divit, když se vám muži ve vězeňských stejnokrojích postaví se zbraní v ruce - ať už mají v ruce vojenský nůž, laserovou pistoli anebo ať se mění ve vlkodlaky. Na druhou stranu ale na svých cestách najdete dozajista pár přátel a pomocníků, nemluvě o sličné slečně, o které se vám bude poměrně často zdát.

Ne všichni obyvatelé této planety jsou však charakteru stejnokrojovito - vězňového. Jelikož se nejedná o Zemi, ale o planetu zemského typu s odlišným vývojem, najdete tu i domorodé obyvatele ne nepodobné jak lidem, tak třeba kentaurům. Zatímco Amazonky jsou sličné děvy, jejichž jediným pokladem je býložravý brontosaurus (či co), většina bojovníků a kentaufiků je povahy značně nepřátelské. Je ale lhostejné, jaké formy a povahy nabývají ostatní postavy - interakce s nimi je v každém případě minimální, řekli bychom nulová. „Budto ho pichni, nebo se s ním spoj.“, žádná konverzace, žádné rozsáhlé dialogy - nic. Ostatně, totálním nedostatkem dialogů jsou SILMARILLS

ROBINSON'S REQUIEM je hrou, která simuluje přežití jedince v extrémních podmínkách za extrémních okolností. Podívejme se tedy, jestli se firmě SILMARILLS podařilo dosáhnout i extrémní kvality počítačové zábavy...

Robinson's



První setkání s prvním vězněm dopadne pěštním soubojem.



Orientace v terénu by byla náročná a skoro nemyslitelná bez automappingu.



Každý obyvatel této planety má okolo krku identifikační kartu, která mimo jiné poskytuje důležité informace o funkci organismu.



Někteří pavouci na poušti mají zvláštní zvyky - „zasekávají“ se o hrbolky na zemi a nechají se bezostyšně propichnout.

RECENZE

score **70%**Název hry: **ROBINSON'S REQUIEM**

Výrobce: Silmarillis

Žánr: Sci-fi

Styl: Dungeon

Počítač: PC

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: **80%**Atmosféra: **80%**Grafika: **80%**Zvuk: **75%**

DRUHÁ STRANA MINCE

Jak vidno, není všechno zlato, co se třpytí. Je možné, že vás Requiem na chvíli vtáhne, ale je pravděpodobné, že ho velmi brzy opustíte, znechucení a rozčilení. Je ovšem téměř jisté, že se čas od času vrátíte a rozčílíte se znovu.

ANDREW



Smrt je strašná, hlavně proto, že vás v téhle hře čeká na každém, ale opravdu na každém kroku, což časem omrzí.

Tam za vodou v rákosí... je dřevěný vor.

Noční výlety jsou nebezpečné, protože je chladno, občas prší a vůbec.

Requiem

proslavení, a tak se není čemu divit. Je ale trochu škoda, že všichni, se kterými se setkáte prohodí pár vět a nechají vás vašemu osudu. Jak ponuré.

O tom, že přežít v extrémních podmínkách není nic snadného a dá člověku pěkně zabrat snad ani není třeba nikoho obšírněji přesvědčovat. Kdo zažil letošní vedra, ví, o čem mluvím. Přežití v ROBINSON'S REQUIEM je ještě o něco obtížnější, než přežití jednoho dne v Praze při třicetistupňových horkách. V zásadě je to takhle - pokud si v úvodním menu nastavíte počasí i choroby, dozvíte se sice spoustu věcí o medicíně a lékařství, nicméně nepřežijete týden. Pokud nemoci vypnete, máte jakous-takous šanci. Paleta chorob, infekcí a nákaz stejně jako zranění a problémů je opravdu široká, řekli bychom přehnaně. Ve hře je obrovské množství předmětů, z nichž takových 80% však slouží k udržení vlastního života. Lékárnička je jich plná - obvazy, acylpyrin, antibiotika, morfium, injekční stříkačky, séra, škrtidla, jehla a nit, krevní plasma a další serepetičky. V přírodě lze ovšem také nalézt obrovské množství předmětů - můžete ořezávat větvičky a láný ze

stromů, sbírat rostlinky a lesní plody, stahovat zabíjí zvěř z kůže... většinu z těchto věcí ale pochopitelně použijete pro přežití - z větviček si kromě pochodní, luku a šípů můžete vyrobit dlahu pro zložené končetiny, z kůže si ušijete oblečení proti nachlazení a zbytek sníte, tedy za předpokladu, že nepůjde o jedovaté, infikované či zkažené potraviny.

Řeknete si možná - dokonalé, propracované, reálné a jistě vás napadnou i další přívlastky. Snad, ale všeho s mírou - zaručuji vám, že vás brzy přestane bavit schovávat se před deštěm, chladem či horkem, dávat si pozor na každém kroku, neběhat příliš rychle, neustále se léčit z nejrůznějších nemocí, brát prášky, omotávat se obvazy a trávit většinu času sháněním, konzumováním a vyhazováním shnilého jídla. Věřte mi, je to otrava a kromě toho budete mít časem všeho málo - málo léků, málo zápalů, málo jídla, málo desinfekčních tablet do vody, málo času, málo zábavy.

Existují lidé, kteří si myslí, že grafické zpracování je pro hru vším. Známe jich pár. Nepatřím mezi ně. Grafické zpracování rozhodně zaujímá velice významnou roli v posuzování hry, ale rozhodně ne roli dominantní, protože hru musíme hodnotit podle více hledisek. To jen pro připomenutí. Grafika hry ROBINSON'S REQUIEM je totiž výborná. Bitmapová krajina plynule zoomuje a otáčí se a i když hra umožňuje snížit rozlišení a zmenšit hrací pole kvůli pomalejším počítačům, zůstává grafika stále na výši, jak je ostatně vidět i z obrázků. Je zde řada exteriérů - travnaté údolí, mohutné veletoky obklopené tropickou

Nejlepší je stejně
býložravý brontosaurus.

faunou, sychravé bažiny, vyschlé pouště i lávová pole. Na pohled nepřekonatelné, jenomže ouha - není to tak jednoduché.

Je tady sice možné například chodit nahoru a dolů, stejně jako je možné se nahoru a dolů dívat, ale je v tom problém. Především, je problém v tom, že je velice obtížné poznat, kde je a kde není možné se nahoru a dolů dívat, ale je v tom problém. Především, je problém v tom, že je velice obtížné poznat, kde je a kde není možné se nahoru a dolů dívat, ale je v tom problém. Především, je problém v tom, že je velice obtížné poznat, kde je a kde není možné se nahoru a dolů dívat, ale je v tom problém.

Dalším nedostatkem je ovládání - myši lze pohybovat po pohyblivé tabulce, kterou určujete směr - stačí držet tlačítko a plynule přejíždět po flexibilní destičce, která se nakloní v požadovaném směru, přičemž jedno tlačítko myši je pro chůzi, druhé pro běh. Horší je to s ovládáním z klávesnice, které je u her tohoto typu mnohem přehlednější - z klávesnice hru ovládat totiž skoro nejde. Zatímco u ostatních her tohoto typu lze například jít dopředu a změnit směr chůze aniž byste se musel zastavit, tady to možné není - každé stisknutí směrového tlačítka ruší

stisk předchozího, čili při každém otočení musíte znovu stisknout šipku dopředu.

Vypadá to, že jsem hnidopich, ale zkuste to a uvidíte. Zvukové efekty jsou mimořádně vypiplané, každý tvor vydává jiný zvuk, stejně jako každé prostředí má svou charakteristickou atmosféru podbarvenou zvláštními efekty.

Co teď. A co víc - co pak? No, co bude potom je jedno, teď skončíme prohlášením, že ačkoli vypiplaná, graficky vynikající a zcela jistě originální, hra ROBINSON'S REQUIEM je tažena k zemi obrovským množstvím chyb a nedostatků - nechutně vysoká obtížnost, nekonečné léčení a šetření léky, přišerné ovládání ve špatně vymodelovaném terénu, nulová interakce, místy zbytečná protáhlost, zdlouhavost, občas nelogické kombinování předmětů a další problémy.

Přesto vás ale od hry v žádném případě neodrazují, protože se domnívám, že přežití v extrémních podmínkách by si měl každý zkusit na vlastní kůži - ať už jsou to skutečné extrémní podmínky nebo chybami prošípaná hra. ICE

RECENZE

Ani vám snad raději nebudu popisovat s jakým nadšením jsme tuhle hru očekávali. Hra konečně vyšla a my si nyní musíme položit otázku, jestli naše očekávání mělo smysl...

DARKMERE je (bystřejší to již pochopili z obrázků, které by doufám měly tento článek obklopotvat) fantasy adventure s izometrickou grafikou. Nemám nic proti izometrické grafice, ale ten fantasy námět si trochu rozebereme. A aby to nebylo moc nudné, budeme hádat. (Vyluštění naleznete na konci článku. Ti, co vše správně uhodnou, se mohou pohladit po vlasech a říci si: Jsem dobrý.)

HLAVNÍ HRDINA JE... no... no přece (1). (Rasa hojně se vyskytující na stránkách snad všech fantasy knih. Moudrá, stará a ušatá rasa.) To jste mohli uhodnout to byla jednoduchá otázka. A nyní jednu složitější:

OTEC HLAVNÍHO HRDINY (hl. hrdina se jmenuje Ebryn) JE... (2). (Ten, který vládne zemi. Vysoko postavený feudál. Při korunovaci je často... ale to už bych napověděl příliš.) To bylo také dost jednoduché, vidíte. Jedeme dál:

NEPRÁTELÉ HL. HRDINY A JEHO OTCE JSOU... (3) (Rasa, která se stejně jako (1) vyskytuje hojně ve fantasy literatuře. Hloupá a zelená rasa.) Uhodli? Vážně? A co tahle, tu jistě neuhodnete:

(3) **NAPADLI JIŽ PŘED LETY VESNICI V NÍŽ ŽIL PŘEVÁŽNĚ...**

(4). (Prostí lidé, kteří obdělávají pole - jáť jsou jediným zdrojem jejich obživy. Dnes bychom řekli zemědělci, ale to není ta pravá odpověď, neb dnešní zemědělci nejsou většinou prostí lidé a pole rozhodně nejsou jediným zdrojem jejich obživy.) Cha! Neuodli, že? Zkuste tu další:

(2) Je již starý a unavený, proto nechá Ebryna, aby armádu (3), která znovu vyrazila do boje, čelil sám. NEŽ TAK (2) UČINIL, VĚNOVAL SVĚMU SYNOVI KOUZELNY...

(5). (Zbraň. Hojně používaná ve středověku.) Vic jsem nemohl napovědět. Opravdu. Že to stačí? Nuže, přejdeme k další otázce:

(5) se bude Ebrynovi hodit, protože **VESNICI VYPLENILI NEJEN (3) Z ČERNÝCH HOR, ALE TĚŽ (6).** (Okřídlení plazi chrlicí oheň.) To bylo dost jednoduché i pro ty, kteří nehrají (6 - či! doupě, že? A poslední, opravdu těžká otázka:

Ebryn byl do Pont-y-Gwaith (jméno města, v níž se první část hry odehrává) dopraven nějakým zvláštním kouzlem - znáte to, chvíli stojíte na jednom místě a několik vteřin poté jste na místě úplně jiném a nevíte, jak jste se tam dostali. **DOŠLO MU, ŽE BYL ZREJME (7)** (Zvláštní metoda přenosu prostorem stvořená pravděpodobně autory sci-fi literatury



z lenosti a nenávisti k hromadné dopravě ve městech.) Uhodli hadači? Ano? Ne? No to je vlastně vedlejší. Blahopřeji vám především, že jste dočetli až sem a dovíte se o DARKMERE něco víc...

Než se pustíme do popisu grafiky, rád bych podotkl, že nejsem nějakým skalním odpůrcem fantasy. Fantasy mám velmi rád, ale padá na mne trochu únava ze čtení neustále omílaných témat. Například... (už dost, dost, dost! - ICE) Například kniha... (varuji tě - ICE) Tak tedy ta grafika. Ta je jistě nejsilnější stránkou hry. Je nádherná, fantastická, skvělá a já nevím jaká ještě. Při pohledu na hořící (hoří, skutečně hoří - tomu říkám animace!) pochodně, které osvětlují okolní ponurými odstíny vykreslené lokace se až taji dech. Neuvěřitelné množství detailů - desítky různých předmětů, rozkládající se mrtvolky etc. - to mne opravdu ohromilo. Animace postav je nadprůměrná, ale dnes jsou k vidění větší zázraky (viz ULTIMA VIII: PAGAN). Neskutečně pomalá je práce s inventářem a k zešílení dlouho trvá i přechod z jedné obrazovky do druhé. Jestli autoři chtěli, abychom si jejich grafiku mohli v klidu vychutnat, či je hra pomalá z jiného důvodu, to vám v této chvíli nejsem schopen sdělit. Až se to dovím - povím...

DARKMERE se pyšní více než kvalitním ozvučením. Zvuky i hudba, vše na jedničku. Snad jen ta hudba měla hrát též při hře samotné a ne jen v úvodním intru, ale

to je jen malá vada na kráse.

Horší je to s dějem. Hráč není postaven před klasické logické problémy, na jaké jsme u tohoto druhu adventur zvyklí. Typické schéma SEBER - POUŽIJ je nahrazeno jeho o něco méně zábavnou variantou SEBER - DONES. Po chvíli hrání se k pokulhávající zápletce přidají ještě zvláštní narážky, které autoři vložili svým hrdinům do úst, a které chudinku zápletku již definitivně sraží na kolena. Mám-li být konkrétní, tak nejvíce skřípe jméno hostince ve městě. Tolk Inn, o němž vám bezmála každá NPC postava sdělí, že jméno získala na počest jistého Johna Tolka, který zde před časem pobýval. Chápu scénářistovu náklonnost ke spisovateli J. R. R. Tolkienovi (je to ostatně i můj oblíbený autor), ale v téhle hře mi takové narážky, nevím proč, vadí...

Konec této recenze bude tak trochu pro pamětníky, neboť nemohu nepřipomenout hru CADAVER, která ač poprvé spatřila světlo světa již v roce 1990, má svým zpracováním stále velmi blízko k předmětu dnešní recenze. Zpracování, námět, atmosféra - vše jako by z oka vypadlo CADAVERovi (na tvorbě DARKMERE se údajně podílel stejný tým). Proč tento fakt vlastně připomínám? Pochopíte až se podíváte do tabulky hodnocení, konkrétně na kolonku ORIGINALITA...

LUKE

P.S.: Skutečně nemám nic proti fantasy, či dílu J.R.R. Tolkiena. Naopak. Správné odpovědi na malý kvíz v úvodu recenze jsou: (1) ELF (2) KRÁL (3) ORCOVÉ (4) ROLNÍCI (5) MEC (6) DRACI (7) TELEPORTOVAN

score	79%
Název hry:	DARKMERE
Výrobce:	Core
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	Amiga 500
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	50%
Atmosféra:	85%
Grafika:	89%
Zvuk:	70%

Ale jak už to tak většinou bývá, když se člověk na něco hodně těší, většinou to pak špatně dopadne.

V našem případě je však tato formulace příliš jemná. Měli bychom spíše použít výrazů jako katastrofální, nestvůrný, nad očekávání děsivý či do hloubky srdce zraňující...

I když jsem Pinball Fantasies hrál několik týdnů, k Pinball Dreams 2 jsem si po čtyřech hodinách mučivé pařby už nikdy nenašel odvahu sednout. Čím to asi je, ptám se? Že bych na stará kolena přestával mít chuť posadit se k počítači a pořádně se „odvázat“ (podle Stopařova průvodce po galaxii = zapomenout na svět a věnovat veškerou mozkovou kapacitu propočítávání složitých hyperbolicko-elipsoido-kulovito-čtvercovitých drah kuličky ve hře pinball (pro méně erudované čtenáře pouze uvádím, že hyperbolicko-elipsoido-kulovito-čtvercovitá dráha je to samé jako dráha elipsoido-hyperbolicko-čtvercovito-kulovitá, avšak již nepatrně se liší od dráhy hyperbolicko-kulovito-elipsoido-čtvercovité a ještě více od dráhy kulovito-čtvercovito-elipsoido-hyperbolické, což je už, jak jistě každý ví, úplně něco jiného)? Když jsem však zjistil, že stejně sklíčící pocity zažívali i mí přátelé a kolegové, zcela správně jsem podle známé Aluvuovy věty usoudil, že je velice nepravděpodobné, aby se v konečném čase t objevil u x (>1) navzájem neovlivňovaných individuí stejný nedostatek (důkaz ponechávám čtenářům jako jednoduché cvičení) a vyvodil z toho příslušné závěry. Pro zajímavost uvádím, že Aluvuovu větu používají v nepatrně obměněné stylizaci i učitelé na základních a středních školách a profesoři na školách vysokých a univerzitách.

Jak tedy rozumně vysvětlit původ oněch nepřipustitelných herních selhání u takového množství kvalitních pařa-

nů? Odpověď je prostá, hra Pinball Dreams 2 už oproti svému předchůdci nemá co nabídnout a dokonce je v mnohem (napsal bych bez obálky ve všem, ale po dlouhém mikroskopickém badání jsem přece jenom jedno „plus“ našel) horší, někdy přímo fatálně.

Zkusme však chvíli být objektivními a posoudit PD2 z pohledu nestranného pozorovatele. Začneme u „nejlepších“ aspektů hry a skončíme u těch nejhorších.

Asi nejlepší složkou hry je opět hudba. Ta už sice není tak dobrá, jako v předchozím díle, ale přesto po porovnání se zbytkem hry září jako Halleyova kometa na letní obloze. Zvuky kuličky jsou pravda naprosto stejné jako v předchozím díle, ale budiž, to se dá ještě vydržet. Horší už je kvalita přehrávání hudby. Jelikož jsou použity stejné ovladače jako v předchozím díle, zřejmě se jedná o poslechové náročnější hudbu, na niž si dává mikroprocesor více záležet. Jinak si nedokážu vysvětlit to hrozné zpomalení, ale o tom až později...

I přes svůj velký úpadek bude na druhém místě grafické zpracování hry. Ačkoli jsem se pokoušel do obrázků k této recenzi v každé hře vybrat tu nejlepší část stolu, sami jistě uznáte, že grafika v PD2 je, velice jemně řečeno, nevalná. Celkový dojem kazí

i nehezky zpracovaný spodní řádek obrazovky, na kterém se, stejně jako v Pinball Fantasies (PF), zobrazují informace o Score (promiňte, samozřejmě s malým „s“), bonusech, atd. Nejpeknější je asi hra „Safari“, naproti tomu úplně hrůzný je „Neptun“ (na obrázku v provedení modrém). Zbylé dva stoly jsou zhruba na stejné podprůměrné úrovni. Jako asi nejpěknější obrázek ve hře mi připadalo logo, což je dost ubohé (plyne z toho důležité poučení: nikdy se nenechte ovlivnit vnějším vzhledem, ať už je to u originálních her, výrobků spotřební elektroniky nebo u lidí).

Totální katastrofa je však technické provedení hry. Na pomalejších počítačích míček bliká, pohybuje se velice trhaně a zasekává se. Tuto zkušenost jsem nabral například při testu na počítači 386 DX/40MHz se zapnutým PC Speakerem nebo na počítači 286/20MHz se Sound

Blasterem Pro. I když jsem kvalitu zvuku snížil, pohyb míčku byl i nadále hrozný. Jistě nemusím připomínat, že s PF jsem tyto problémy nikdy neměl. Další ohromný krok zpět je zrušení možnosti přepnout do vyššího rozlišení. To považuji snad za největší nedostatek PD2. Myslím si, že většina majitelů PF hráli (pokud na to měli vybavení) pouze v tomto rozlišení a po tom co si na tento komfort zvykli, budou už asi těžko přivykat normálnímu VGA.

Abyste však tento článek nepůsobil až zas tak depresivně, pokusím se pro PD2 najít oproti PF i nějaké ty klady. Abych se přiznal, napadá mě pouze jeden (nepovažujeme-li za klad to, že jsou PD2 nově): V hlavním menu se tabulky score všech stolů objeví v jedné obrazovce. To znamená, že nemusíte mačkat několikrát SPACE, což byla snad jediná nevýhoda dílu předchozího.

Shrneme-li to, postupovali v postatě noví programátoři ideálně: všechno co bylo v minulém díle špatně vylepšili. Horší už je, že nezůstali jen u toho (zřejmě chtěli odvést precizní práci) a všechno, co bylo v minulém díle výborné, „pokazili“.

Hru Pinball Dreams 2 bych doporučil jen opravdu skalním pařanům a vyznavačům tohoto typu her, protože mám ten dojem, že ani pan Pin by u ní dlouho nevydržel...

UVULA



Ještě neuběhlo ani půl roku a firma FrontLine Design nám připravila další díl výborných Pinball Fantasies. Možná si vzpomínáte, že jsme o nich psali v šestém čísle a musím říci, že se nám opravdu líbily. Proto jsme také netrpělivě očekávali jejich pokračování, těšili jsme se na nové nápady, skvělé zvuky, výbornou hudbu a ještě lepší grafiku.

score	46%
Název hry:	PINBALL DREAMS 2
Výrobce:	Frontline design
Žánr:	Sport
Styl:	Akční
Počítač:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	5%
Atmosféra:	10%
Grafika:	55%
Zvuk:	60%

Pinball Dreams 2

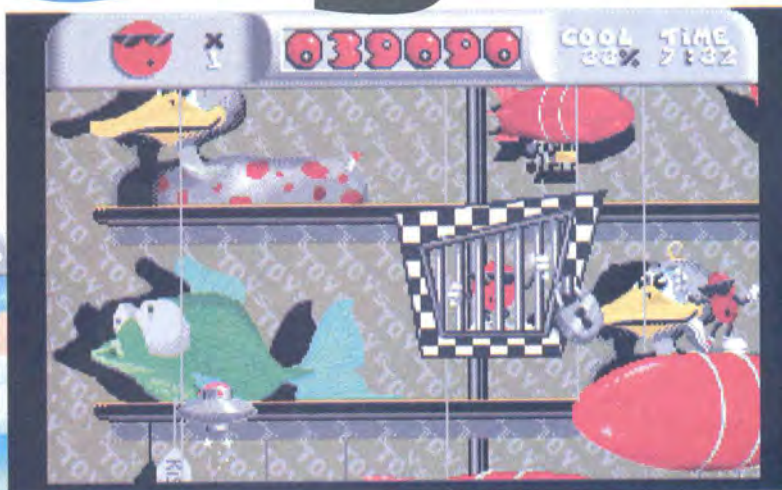
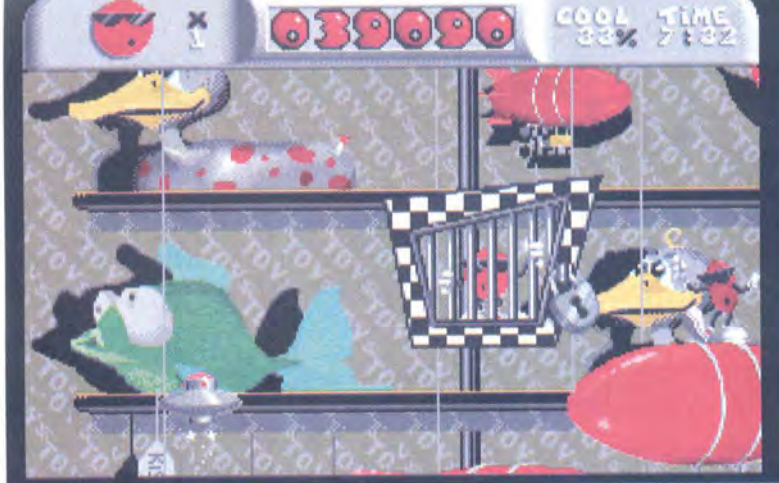
RECENZE

Na Zemi je spousta skvrn. Zaprášené kouty, žvance v bazénech boháčů, chuchvalce vlasů na podlaže holičství a tak podobně. „Pohodová Skvrna“ je vědecký termín pro skvrnu,

která se prostě utrhne a jde pryč. Jako by vám třeba odešly nůžky nebo tak něco.

Jedna taková

skvrna nebo spíše flek se utrhla právě nedávno. Virginii se o tom dozvěděli a udělali pro Segu dokumentární hru popisující putování Cool Skvrny po světě. A jak už tomu bývá, brzy někde zazvonil zvonek a PC-čková konverze byla v pořadí. PC-čka vždycky trpěla nedostatkem arkád - běhačky, střílečky, hopsačky a mlátičky nebyly na seznamu MS-DOS-áckých titulů častými návštěvníky. Ostatně, nemluvíme v minulém čase, protože situace se nijak nelepší. Nikdo asi nevěří tomu, že taková amigácká klasika jako Beast II je předělatelná na „ubohé“ PC-čko (což už je vzhledem k nedávnému krachu Commodora vlastně černý humor). A přece se objevil slušně předělaný Zool I a na cestě je i Zool II a Alladin. Cool Spot je tak typická arkáda, že si ji s ničím jiným nespletou ani mentálně postižení. Tipnul bych si, že kdybych v blázninci pustil pacientům Cool Spot začali by žvatlat jeden přes druhého: „Aukáda, „rrrkáda, heue huááa aukáka ka da“ (plus sliny). Prostě by styl hned poznali.



Cool Skvrna je to samé co hra Zool, až na to, že hlavním hrdinou není šilený ninja brabeneček, ale urvaná skvrna. Stejně jako Zool, je i skvrna patřičně cool. Má brejle proti slunci. Vrhá okouzlující grimasy. A střílí. Něco jako Arnold, ALE kresleného typu. Na rozdíl od Arnieho má výhodu v tom, že se může roztahovat, smršťovat, padat z výšky a vždy má po ruce jojo. Společný mají nekonečný počet stříl. Skvrna se pohybuje v obřím světě lidí, chodí po poušti, skáče po přístavním molu nebo si klesá cestu zástupem nepřijemných hraček v dětském pokoji. Má za úkol osvobozovat své skvrny-kamarády z klecí. Ale není to tak jednoduché, jak by se zdálo, protože musí nejdříve posbírat určitý počet penízků (v závislosti na zvolené obtížnosti). Grafika se scrolluje všemi směry poměrně svižně a je docela slušná, ovšem Zool vypadá mnohem lépe. Nejvíce se náš flek podobá placece Keep Smiling. Je neustále v pohodě a v pohybu. Animace je bezvadná. Skvrna dělá se svým tělíčkem divy, létá v bublinách, dělá přemety a různé se kroutí. Není těžké uhodnout, že na konci každé zóny je právě jedna klec čekající na otevření. Když se to tak vezme, není těžké uhodnout cokoliv se této hry týká, protože je to už stá variace na stou variaci zkopírovaného originálu.

Všude se válí bonusy, extra energie, extra score a tak pořád až do zastavení mozku. Stejně jste to slyšeli už stokrát, tyhle mely o tom, že se mají sbírat bodíky a pozor na vojáků s kulomety, hele, to je krásné duhové pozadí. Jéminkote, to je ale

nádhera a každá zóna je jiná a jak bezvadně ta postavička střílí! A přitom je to všechno na jedno brdo, cukrování pro miminka, kdo se na to má pořádku dívat. Nedokážou už programátoři konečně vymyslet něco jiného? Samý hopsa hejsa, zastřel pejska, hoplá, chyt extra energii, už to člověku leze na mozek! Nechci skončit jako průměrný Japonec, který má na břiše vytetován znak Mortal Kombatu, na slipech má obrázky jezečka Sonika a za každým desátým slovem místo „Vole“ prohodí „Mario“ (s tím Mortal Kombatem jsem to nemyslel zle, je to dobrá hra a Sonic taky). Jsme svědky všeobecného herního úpadku, z jedné stany se hrnou CD-čkové hrůzy typu Critical Path, tupé filmečky bez hlavy, paty a interakce a ze strany druhé nám na hard-disk tukají hopsačky a říkají „Pojďte si zaskákat, děti... Diskety s průměrnými hopsačkami bych nejradši uvařil v hrnci a pozřel s husím brkem už připraveným a s toaletou dokořán. Děje se něco šnilého, dobrá hratelnost ustupuje komerčním tahům, velké firmy raději sází na ochranu písničku než aby nás zásobovaly novými nápady. Cool Spot je typickým příkladem za všechny. Není to špatná hra, na jednoduchou úroveň je dokonce i hratelná, je dobře udeřaná, zvuky a hudba má správně cool, takže všechno je zdánlivě v pořádku. Bohužel pouze zdánlivě, protože takových her jako je Cool Spot jsou mezi námi už desítky, co desítky, stovky! Co stovky, tisíce! Ale kdež, tisíce, milióny, miliardy, mraky, nekonečná řada po sobě jdoucích čísel!

score	61%
Název hry:	COOL SPOT
Výrobce:	Virgin
Žánr:	Cool
Styl:	Střílečka
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	55%
Atmosféra:	60%
Grafika:	65%
Zvuk:	75%

DRUHÁ STRANA MINCE

Ne, nežeru Cool ani jiné směry, COOL SPOT je ale super. Ostatně - kdyby nebyl, asi by ho těžko Virgin předělávali z Mega Drive na Amigou a PC ne?

ICE

Žiji však mezi námi i tací lidé, kterým stačí ke štěstí dobrá grafika, zvuk a animace. Je jim jedno, zda hrají kopie kopie, hlavně, že obrázky na jejich monitoru vypadají hezky. Ale to, co se jim líbí, je v podstatě jejich věc. Právě pro ně je tato hra určena, nádherně si zahrají a titul tohoto typu mi připadá zbytečné. Možná kdybych měl hromadu malých dětí a chtěl bych se jich zbavit a potřeboval bych si ulehčit od přebytků peněz, pořídil bych jim Cool Spot. Ale to jenom v krajním případě, kdyby nefungoval mixér. Jinak by si hrály s mixérem. Virginii si začínají zhoršovat reputaci. Proberte se, chlapi, čekáme od vás něco jako Dunu II a ne tohle.

Závěrem: možná jste si všimli, že se můj názor liší od Icova ze druhého čísla. Cool Spot ale na Mega Drivu vypadal podstatně lépe a i kdyby ne, Ice žere cool směry, takže ho prostě musel pochválit. Berte to s rezervou... aaaarrgh!! (kole-doval si - ICE (odkládá důvěrný kulomet rotačky) Olda nadzvedává obočí "Zase se škádlíte, kluci?").

ANDREW

Armour Geddon

RECENZE

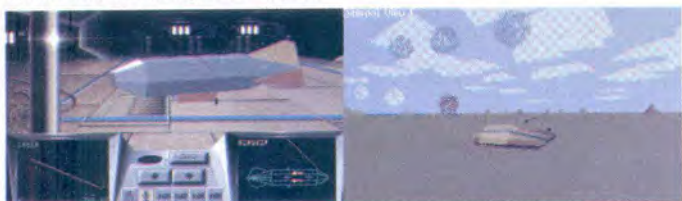
score **50%**

Název hry:	ARMOUR GEDDON 2
Výrobce:	Psygnosis
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Simulátor
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	20%
Atmosféra:	50%
Grafika:	75%
Zvuk:	60%

score
magazin počítačových her



Co se dá říct o letící helikoptěře? Nic. A je to.



Co dělá vzducholoď ve 21 století nechápu. A je mi to jedno, mimochodem.

Hezký lehký tank je, bohužel, právě pod těžkou palbou a zbývá mu cca 5 sekund života. Smutné...



Raketomet je pekelně účinná obranná zbraň. Když není rozstřílena na prach, což je skoro vždycky.



2D mapa bojiště je totálně nudná, zbytečná a stupidní.

Tady můžete vyvinout co se vám zachce. Jestli se vám ovšem zachce, o čemž pochybuji.



2083 - takové hezké datum a přitom je všechno totálně v praxi - 70 let neutuchajícího konfliktu mezi hodnými podzemníky a zlými mutanty nevedlo k ničemu jinému než vyčerpání všeho - surovin, energie, vědců a hlavně fantazie programátorů PSYGNOSIS.

ARMOUR GEDDON 2 je pochopitelně pokračování trháku z počátku naší dekády (tedy z raných devadesátých let dvacátého století). Na konci předchozího, mimochodem velmi kvalitního dílu, se zlí, radioaktivitou, nezdavou výživou a sexuální promiskuitou pokazení mutanti pokoušeli odpálit střelu ze satelitu Hellfire. Všechno tehdy ale dobře dopadlo a Hellfire byl poškozen, ne-li dokonce zničen. Satelit se ale znovu se objevil teď, a tak znovu začíná, respektive pokračuje boj o život, smrt a hlavně samotný satelit Hellfire.

AG 2 je sci-fi vizí post-apokalyptické budoucnosti, ve které je vyprahlá Země poničena Válgami o Surovinu a přeživší tvorstvo se dělí do dvou skupin - mutanti, kteří jsou jako ve všech hrách zlí a oškliví žijí na povrchu země v nenávisti k těm, kteří přežili v podzemních krytech, zachovávají si lidskou podobu a pochopitelně patří do skupiny druhů.

Do tohoto neutěšeného prostředí je zasažena futuristická strategická hra spojená se simulátorem zahrnujícím ovládání šesti strojů najednou ve vektorové grafice, nalezneme tady i prvky adventure, dojde na vývoj nových...bla, bla, bla...vezmeme to odjinud.

AG 2 je příšernou a totálně nudnou zplácáninou nápadů z prvního dílu obohacenou o pár rádky hi-tech vylepšení a zpestření, které hru úspěšně stahují pod úroveň šedivého průměru. Post-apokalyptický EDEN (Earth Defence Network), tedy vaše domovská organizace lidí přeživších radioaktivní peklo v podzemních krytech, je asi hromada idiotů, kteří nedokázali za 70 let války vůbec nic vymyslet a vyvinout, bojují se stejně archaickými zbraněmi jako předtím a navíc jsou momentálně bez toho největšího idiota, který je bude řídit (nic osobního).

Ovládání jednotek EDENU a záchrana již tak zničené Země zahrnuje divání se na zcela nepřehlednou mapu bojové zóny, na které je při dobré vůli vidět pár čar a teček, divání se na hezky otáčející se, ale jinak úplně zbytečnou 3D mapu jednotek, vývoj a výrobu staronových strojů a zbraní (tedy za předpokladu, že je k dispozici dostatek vědců a materiálu), která je už totálně nezajímavá a v neposlední řadě vektorová simulace ovládání až šesti bojových strojů charakteru tankového, vrtulníkového a letadlového s příměsí vznášedel a raketometů. Když pomineme to, že stroje jsou sice najednou „v akci“, ale manuálně ovládat lze vždy jen jeden, přičemž ty ostatní využívají veskrze nefunkčního, nesnadno nastavitelného autopilota a jsou velice často a velice efektivně ničeny, když pomineme neuvěřitelnou obtížnost ovládání s ohledem na to, že nepřítel má obrovskou

leteckou přesilu a každý stroj je velice záhy rozstřílen na malinké a naprosto bezbranné kousičky po několika sekundách letu/vznášení/jízdy, a když pomineme stupidní nutnost „parkovat“ na milimetr přesně u nepřátelské základny tak, aby byla obsazena, mohli bychom simulátor označit na poměrně zdařilý. Phe!

Hra nabízí 20 misí rozličného charakteru a zcela konsekventně i rozličné obtížnosti, obvykle však spočívajících jen v obsazování různě hlídanych základen/tovarů/dolů. Podle informací PSYGNOSIS je ve hře více než 130 3D spritů najednou, což jsme z nedostatku času nepočítali a po pravdě je nám to jedno stejně, jako je nám jedno, že hra zachycuje prostor o rozloze 112 589 kilometrů čtverečních. Přes veškerou snahu není děj nic jiného než stereotypní létání či ježdění spojené s jakýmsi strategickým plánováním.

ARMOUR GEDDON 2 je hrou, do které je jistě obtížné „se dostat“. Zvládnutí strategické části není nikterak obtížné - s lupou se na mapě dá dokonce najít i pár důležitých objektů a přeskupování vědců z jednoho sloupce do druhého tak, aby už konečně něco vyvinuli, zvládne pravděpodobně i mírně podnapilý hroch. Po prostudování manuálu se ovládání simulátoru taky většina populace naučí, i když se tam neříká „jak to udělat, aby na mě všichni od začátku nestříleli i v tréninkové obtížnosti“. Ve vektorové krajině lze dokonce narazit i na některá překvapení. Třeba na příšernou trhanost pohybu na AMIZE 500 i při nejnižších detailech, anebo třeba na časté střídání dne a noci, které lze vtipně odstranit nočním viděním. Heuréka.

AG 2 může být hrou, do které je obtížné proniknout, ale otázkou zůstává, kdo by do ní vůbec proniknout chtěl. Nejen, že se mi to po několika hodinách hrání vůbec nepodařilo, ale navíc jsem necítil ani nejmenší nutkání zažít něco podobného. Je mi srdečně jedno, jak dopadne konflikt v roce 2083, je mi jedno, jak zlí jsou mutanti z rukama rostoucíma z očních důlků a nohama na vrchu hlavy a je mi dokonce jedno, jestli si někdo bude chtít AG 2 zahrát. Moje svědomí je čisté, protože já vás varoval. Dejte od toho ruce, joysticky a hlavně peníze pryč!

ICE

RECENZE

Špatné zprávy pro pilota.



Zátíší s letadlovou lodí a Hellcatem.

Časově rok 1942 zachycuje střední období války v Pacifiku, počínaje bitvou v Korálovém moři přes bitvu o Midway, bitvu o východní Salomonovy ostrovy, bitvu o Santa Cruz a konče bitvou v Filipinském moři. K dispozici jsou obě strany, jak Američané, tak Japonci, z letadel můžete usednout prakticky do všech významnějších strojů té doby: stíhačky Mitsubishi Zero, Grumman Wildcat a Hellcat, Chance Vought Corsair, bombardéry Nakajima Kate, Aichi Val, Curtiss Helldiver, Douglas Dauntless a Devastator. K dispozici jsou jednotlivé mise, celé kariéry a dokonce i místo vrchního velitele námořnictva, 1942 totiž obsahuje i jakýsi strategický simulátor námořních leteckých soubojů. Grafika je podobná jako ve Fleet Defendru, tedy cosi mezi Gourardovým stínováním a bitmami, efektní obloha, moře a země, nepřehlédlná přesvědčivá střelba a velmi působivé bílé stopy za plovoucími loděmi. Velkým zklamáním je zvuk, který je tvořen pouze FM syntézou (!), kupříkladu střelba z palubních zbraní je skoro neslyšitelná a co do kvality mizerná. Tolik technický popis, vzhůru do boje.

U Microprose jsou standardem pěkně zpracované kokpity a 1942 není výjimkou. Každé letadlo má svoji vlastní, a domnívám se že i originální odpovídající, kabinu. Jelikož palubní deska je příliš velká aby v použitém rozlišení (320x200) zbylo i místo na pohled ven, můžete ji po několika skocích posunovat nahoru a dolů (jakobyte zvedali nebo skláněli hlavu). Osobně to nepovažuji za nejšťastnější řešení, většina letců bude patrně stejně létat pouze ve dvou krajních polohách (palubní deska zcela nahore nebo zcela dole), ale budiž.

Klasickým zklamáním jsou zaměřovače ve stíhačkách, jsem pevně přesvědčen že v této době už byly ve výstroji lepší zaměřovače než takové ty klasické pevné kříže. Vysuneme klápy do první polohy, otevřeme příust motoru a startujeme... Milovníky realismu čeká příjemné překvapení již při rozjezdu - pokud je mi známo, 1942 je první simulátor který u letadel s rotačním motorem simuluje zatáčení vlivem točivého momentu motoru. Zasunout klápy a podvozek, motor na přeletové otáčky a pokračujeme. Rychlost animace při nejlepším rozlišení není nic moc, sice lepší než u Strike Commanderu, ale horší než u Overlordu, co se dá dělat, vlastníci pomalejších počítačů mohou snížit úroveň detailu, pak už je rychlost přijatelná. Takže letíme. Zkoušíme různé pohledy, hm, hezké, je jasné vidět že svět od dob F-19 přeje jen o něco pokročil. Tak, cílová oblast, už tady jsou stí-



Z očí do očí.

Tak už to začíná být docela nuda. Nejdříve Strike Commander od Originu, a teď krátce po sobě Overlord (Virgin) a 1942 od Microprose. Všechno to jsou letecké simulátory z období druhé poloviny druhé světové války, všechny

1942-Pacific Air War

používají podobné zobrazení, všechny mají srovnatelné letové modely a vůbec, skoro by člověk řekl, že si z oka vypadly. Naštěstí není nuda dokonalá, všechny tři se od sebe něčím liší, takže si mohu jediné pochvalovat, že dostanu zapláceno za tři recenze namísto jedné, souhrnné. Takže, co nabízí nejnovější letadélka od klasiků simulačních her na PC?

hačky nepřítele. Rychle do virtuálního kokpitu (to je takové to že pomocí myši můžu ovládat směr pohledu a nejsem omezen na klasické pohledy dopředu, dozadu, doleva a doprava) a kde je nepřítel? Á, tady se mihl. Divoké kroucení joystickem ovládajícím letadlo a myši ovládající hlavu, alajajaj, to není to pravé, chtělo by to nějaký padlock jako je u Falconu 3.0, kdy pohled sleduje nepřítele zcela automaticky. Hmm. Prolistujeme manuál a o něčem takovém tam není ani slovo. Technical supplement... taký nic. Soubor Read.me... á, tady píšou že by pohled měl automaticky sledovat toho nepřítele, který je nejbližší zaměřovači... tak zpátky do letadla a... nic. Nefunguje to. At mačkám co mačkám, pohled z virtuálního kokpitu musím pořád ovládat myší a o nějakém automatickém sledování si mohu nechat zdát. Hm. Velké minus - jednak za to že to nejde, jednak za špatnou informaci v read.me. Takže se nějak prolétáme nepřátelskou palbou, odhodíme bomby a torpéda a letíme zpátky. Přistání na letadlové lodi není legrace ani dnes, tím spíš před padesáti lety. Bohužel, po propracovaném řízení letového provozu v okolí letadlové lodi jaké jsme viděli v Fleet Defendru, v 1942 je pilot odkázán na sebe. Žádné povolení k přistání,



Špatné zprávy pro kapitána.

Klid před startem.



Zátíší se Zery.

žádné vyčkávací oblasti, žádné pomůcky řídicí sestup. Obecně chybí jakákoliv komunikace s okolním světem, dokonce i ostatní letadla v letce jsou patrně řízena němými (a hluchými) piloty. Další velké mínus. Příjemnou malíčkostí je možnost přepnout se za letu do kokpitu jiného letadla v letce, navíc, jste-li sestřeleni, přesunete se tam automaticky (je-li kam).

Příjemným překvapením, které na pilota čeká po přistání je mission recorder, který poprvé v historii Microprose umožňuje v poklidu se podívat na průběh mise, případně v kterémkoliv okamžiku znovu vstoupit do děje a vyzkoušet si tak, co by se stalo, kdyby...

Strategický nadšenec si může vyzkoušet, jak by jednotlivé bitvy dopadly pod jeho velením - ve strategickém režimu má kontrolu nad každou lodí, řídí kam pluje, jak rychle, kdy a jaká letadla kam vyšle a tak dále. Osobně tuto část programu považuji za zbytečnou, neb jednak mě strategické simulátory mnoho neříkají, a jednak specializované programy, jako jsou Carriers at War nebo Great Naval Battles v této oblasti nabízejí mnohem větší možnosti.

Abych dostal své pověsti hnidopicha, musím 1942 vytknout ještě několik drobností: při startu se občas stane, že program zaregistruje stisk klávesy až po několika vteřinách, přepínání mezi jednotlivými pohledy trvá neskutečně dlouho, při tréninkových misích je sice k dispozici neomezené množství munice pro hlavní zbraně, ale pouze jedno torpédo nebo jedna sada bomb (které se navíc odhazují všechny najednou), takže když chcete trénovat torpédový útok, musíte do omrzení procházet kolotočem výběr z menu - start-let k cili - odhození torpéda - let na základnu (nebo havárie) - výběr z menu a tak dále. Možnost zaujmout i pozici palubního střelce je sice skvělá, ale konečně by si někdo měl uvědomit, že ovládat kulomet joystickem (nebo dokonce klávesnicí) je ve věru vzdušného boje zloha nemožné, že jediným použitelným ovladačem je pro tuto příležitost myš, a automaticky přepínat

mezi ovládáním joystickem v kabině pilota a myší v kabině střelce. Již jsem se zmínil o odtým zvuku, nutno doplnit že Microprose na letošní léto slibuje upgrade s digitálním zvukem, hrou po modemu a mission disk, přičemž zdarma bude pouze hra po modemu, zbytek se bude muset platit. Patrně se poučili jak vydělavat od Originu, takže se můžeme těšit že za rok si člověk nejdříve koupí manuál a instalační program, potom program s Ascii grafikou bez zvuku, další peníze bude stát CGA grafika a zvuk na speaker, no a konečně jako další add-on bude VGA grafika a pořádný zvuk.

Celkový dojem? Zase další simulátor letadel z druhé světové války. Ne že by byl vyloženě špatný, ale bohužel, pro Microprose a naštěstí pro nás, jsou tady lepší.

BOB

score	70%
Název hry:	1942-PACIFIC AIR WAR
Výrobce:	Microprose
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	55%
Atmosféra:	75%
Grafika:	90%
Zvuk:	40%

Shanghai

RECENZE

score
magazin počítačových her

Pexeso? Hmmm, ne. Domino?? Hmmmmmm, taky ne. Hele, vždyť jsou to kostičky s obrázkama, tak co to má být?!

Léto, slunce, doslova rozžhavená dlažba v ulicích města. Nejlepší by bylo naložit se do bazénu a nevystřít ani palec u nohy (tzv. utopenec). Je úmorné vedro a tohle je ta nejpoceníjší recenze jaká kdy byla. Doufám, že mi horko dovolí dopsat ji dokonce.

Pojďte se rychle podívat, nad jakou hrou se právě potím. Je to Shanghai II. Že nevyhlíží příliš zábavně? Je pravda, že logické hry, jako je tahle většinou humorem nepřetékají, ale počkejte, až vám ukázu, jak se hraje. Určitě se nudit nebudete a já vás potom odsud nedostanu ani heverem. Takže sem radši ani nechodte.

Ovládání není vůbec složité, vlastně stále spojujete kostičky se stejným obrázkem či znakem,

třeba jako když jste hrávali pexeso. Háček je v tom, že na rozdíl od pexesa jsou kostky poskládány nejen vedle sebe, ale hned v několika vrstvách na sobě. Jednotlivé kostky můžete spojit jenom tehdy, mají-li jednu svoji stranu zprava či zleva volnou, tedy když nejsou blokovány jinou kostičkou. Kachličky, které je možno spojit poznáte podle toho, že se po kliknutí myši rozsvítí. Spojené dvojice vždy zmizí, čímž vám uvolní další kostky. Tohle ještě není nic těžkého, ale musíte u toho opravdu přemýšlet a postupovat velice logicky, aby se vám spodní úroveň odkrývaly v tom nejvýhodnějším pořadí. Celá logika hry je totiž založena na skutečnosti, že každá kostka se ve skládávce objevuje hned čtyřikrát. Ovšem dva stejné obrázky se mohou nalézt například pod sebou nebo v jiné, podobné kombinaci, kdy určitý pár nikdy nebudete moci spojit. Musíte si tedy nechat do zálohy pár druhů, abyste mohli příslušné znaky zkombinovat pouze v té pravé chvíli. Takže vidíte-li od jedno-

ho obrázku hned všechny čtyři kostky, můžete je hned sebrat, ale je-li jedna z nich schovaná kdesi ve spodní části hromady, musíte být opatrní a začít vařit závit (což je vlastně v tomto vedru zbytečná poznámka, vaříte se tak i tak).

Už rozumíte co máte dělat? Tak to pojďte zkusit. Jestli nevidíte žádnou dvojici stejných kostiček, můžete použít klávesu F1, která vám rozsvítí všechny dvojice, co jdou k sobě. Avšak dejte si pozor, tehle rádce je pořádně záluďný a neradí vždy správně. Také můžete vracet tahy zpět, když si myslíte, že jste něco zkazili, což je velice dobrý nápad. Ještě vám musím říct, že jedna z kláves dokonce zbývá kostky mixuje, ale to je vlastně podvádění, které hru vyložené kazí. Uniká mi motiv autora tuto volbu do hry vůbec zařadit. Je to jako byste měli možnost kdykoliv si zamíchat karty při pokru. Mnohem zábavnější je dokázat vybrat všechny kostičky i bez mixování, potom si můžete říct „Jsem božan, ani jsem nemixoval“. Už vám tato hra připadne zajímavější? Vidíte, říkala jsem vám to. Ovšem ještě to není zdaleka vše, později se dostaneme k dalším věcem. Časem se stane, že už žádná dvojice kostek nepůjde spojit. Nemusíte se strachovat, že vám tento moment unikne a vy budete hledat naprázdno, protože hra pamatuje i na takový případ a když se náhodou stane, že skončíte ještě dříve než spáříte (výraz „spáříte“ je kandidátem do našeho paňanského slovníku, jen tak dál - red.) všechny páry, oznámí se vám konec hry

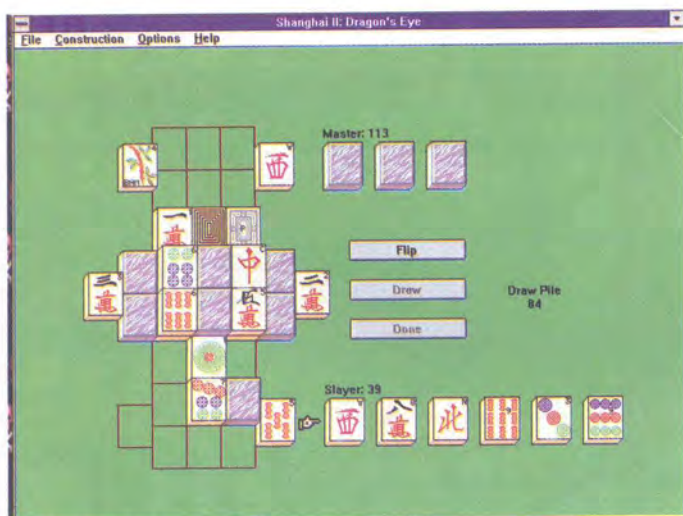
nápadnou hláškou, kterou rozhodně nepřehlédnete.

Mimochodem, je vám také takové děsné vedro? (Umirám - ICE).

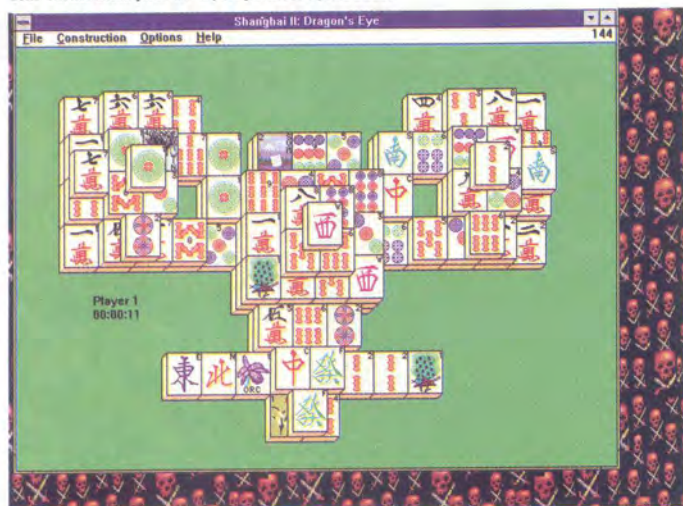
Shanghai II má dvanáct úrovní a navíc v útrobach skrývá ještě jedno překvapení. Mezi zónami klasického Shanghai je schována další hra jménem Dračí oko. Tato hra je o trochu složitější nežli hra předchozí a slouží jako malé odreagování, než se pustíte do nové zóny Shanghai. V Dračím oku jsou použity stejné kostky s obrázky, ale provádíte s nimi trochu něco jiného. Zatímco u nerušeného skládání dvojic kostek si více méně odpočínáte, prostě potrápíte své mozečky a nikdo se vám do toho neplete, u Dračího oka je tomu právě naopak. Zde hráte jako učen proti všemu mistrovi, který staví své kostky na dračí srdce a vy je zase sundáváte klasickým spojováním. Je to boj o dračí srdce s trochu komplikovanějšími pravidly, který nemusí být sváděn jen o srdce dračí, tedy alespoň hráte-li dva proti sobě. Je bezvadné, že můžete hrát buď jako mistr nebo jako učen.

Doufám, že se vám obě logické hry zalíbí. Kromě promyšleného systému hry mají pěknou grafiku provedenou v VGA, takže lahodí i vašim očím. Skvělé zvuky, které se ozývají po každém spojení kostiček a bezvadnou hudbu, již vás jistě očarují. Jedná se rozhodně o jednu z nejlepších logických her, která snese srovnání i s královským amigáckým Logicaem. Není divu, že ji majitelé Macintoshů pařili až do padnutí, také ji měli o dva roky dříve.

IRENA



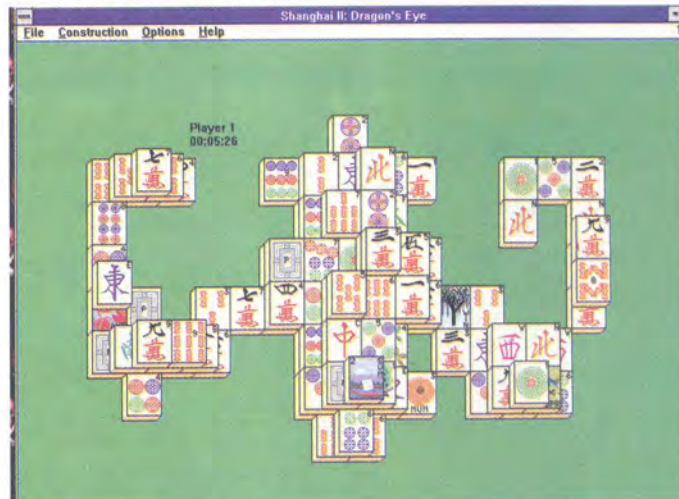
Dračí srdce zatím ještě tluče, ale jak dlouho ještě bude?



Tak tohle je ten slavný Shanghai II: jedenáct sekund od začátku, stav 144 kostiček - hrajem.



Stále ještě bije. Tvoje srdce už dotlouklo.



BAF! Hehe, teď máte slepený kalhoty.

score 82%

Název hry: **SHANGHAI 2**

Výrobce: Activision

Žánr: Stolní hra

Styl: Logická

Počítač: PC

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: **85%**

Atmosféra: **75%**

Grafika: **90%**

Zvuk: **85%**

Abychom si tyto hry mohli dostatečně vychutnat, je třeba nezapomenout na důležité pomůcky. Mezi ty nejzákladnější se dají zařadit potápěčské brýle, ploutve, opalovací krém s faktorem nejméně 50 a pojištění na rakovinu kůže, matrace, několik torpédoborců, aspoň jedna letadlová loď, nepřítel, námořníci a piloti, kteří si k smrti rádi hrají a gumová kachnička. To ale vyžaduje poměrně namáhavé cestování, daleko jednodušší je přenést svůj počítač do koupelny, naložit se do vany, pustit kachničku na vodu a spustit Harpoon II na PC-čku.

V tomto okamžiku ale končí veškerá legrace. Harpoon II je zcela seriózně pojatá strategická simulace námořních a vzdušných operací. Na disku zabírá 18Mb, z čehož skoro polovina tvoří mapy a databáze lodí, letadel a výzbroje. A to na rozdíl od dnešního zvyku nacípat disk po okraj pochybnými obrázky, animovanými sekvencemi a digitalizovanými skřeky. Navíc je grafika, kromě několika málo druhů animací, jejichž velikost na obrazovce není nikdy větší než plocha krabičky od sirek, pouze vektorová. Proto se dá Harpoon spouštět i v řadě větších rozlišení než je standardní SVGA, a to až do 1280x1024. Vlastníci 21" monitorů mohou být opravdu spokojeni (aspoň té spokojenosti nebude na světě moc). V databázi je více než 120 lodí, kolem 140 typů letadel a vrtulníků (neměl jsem náladu to počítat přesně, jak by řekl Mamutik, je jich prostě hodně, tedy více než pět) a řada ponorek. U všech je definováno množství výzbroje a čidel (nejrůznější typy radarů, sonarů, ECM, podle toho, jak je jednotlivé stroje používají). U každé položky najdeme krátký popis a malý černobílý digitalizovaný obrázek.

Už teď je myslím jasné, že Harpoon II ocení hlavně skalní simulační nadšenci a lidé, kteří se zajímají o zbrojní systémy. A i ti si budou občas muset ve vaně namočenou žinkou omývat čelo. Začít hrát má smysl jedině v případě, že máte aspoň částečnou znalost současného letectva, námořnictva a používané výzbroje. Vyhrávat je možné, jen když člověk zná velmi dobře možnosti svých jednotek i jednotek protivníka. Databáze je sice přístupná během celé hry, ale už před začátkem boje je nutné nastudovat údaje o všech přidělených lodích a pokud možno si všechno zapamatovat. To se dá poměrně snadno při operacích, kterých se zúčastňují dvě až tři plavidla. Některé scénáře ale obsahují i více než dvacet lodí, včetně několika lodí letadlových. V takovém případě je velice snadné, udělat díky neznalosti z řádné bitvy naprostý chaos. Jedinou šanci na vítězství pak je, že protivník



HARPOON

Je i léto, vedro k padnutí, tak akorát ten správný čas vypravit se k nejbližšímu použitelnému kousku vody a zahrát si nějaké vodní hry.

umíe smíchy, a to se nestává příliš často. Dokonce mám podezření, že se to nestává vůbec, možná až v Harpoonu III.

Rozsáhlejší scénáře zabírají hodně herního času, což je pochopitelné. Moře jsou poměrně velké plochy vody a lodě po nich neplavou nijak závratnými rychlostmi. Ty nejrychlejší dělají přes 30 uzlů (tj. 30 námořních mil za hodinu), což je něco kolem 56 kilometrů za hodinu. Méně fanatičtí hráči mohou naštěstí použít časovou kompresi až do 30 minut na tah. Problém je v tom, že při rozsáhlejší hře může trvat propočítání všech pohybů v jednom časovém úseku třeba i minutu na DX50. V takovém případě si mezi tahy můžeme hrát se vzpomínanou kachničkou. Při vypnuté časové kompresi je naštěstí průběh hry plynulý, a to co se odehrává vteřinu se taky vteřinu počítá.

V každé správné strategické hře musí být jasné vysvětlení jak se vyvíjela politická situace před konfliktem a proč se vlastně ti hodní mladí lidé navzájem zabíjejí. Cílem tvůrců Harpoonu II bylo dostat do někte-

rých misí maximální množství lodí, nejlépe celé loďstvo. Je jasné, že žádná země nezažije regulérní námořní válku z maličerných důvodů, jako je třeba hon na teroristy, kteří právě vyhodili do vzduchu World Trade Center, případně lov překupníků s drogami. Proto je řada scénářů poměrně netradičních a často vesele katastrofických. Například námořní blokáda Velké Británie, prováděná Evropským společenstvím po ekonomickém zhroucení hlavních evropských států koncem roku 1994, nebo konflikt mezi Ruskem (kde právě probíhá občanská válka) a Velkou Británií, poté co rebelované podporovatelé VB odpálili raketu s jadernou hlavicí na Moskvu. Jen doufám, že nikdo z programátorského týmu nemá věštecké schopnosti.

Pokud jste někdo četl výbornou válečnou sci-fi "Stanice", napsanou bývalým americkým pilotem Dale Brownem, je vám už teď zcela jasný princip hry. Na moderních válečných lodích (mezi nejmodernější elektroniku nacené plovoucí škatulky

patří dnes americké křižníky třídy Aegis) existují řídicí centra, kde se na velkoplošných displejích zobrazují veškeré informace získávané z družic, ostatních lodí, leteckého průzkumu a dalších zdrojů. Tyto informace se předávají v reálném čase mezi jednotlivými loděmi, pokud je technicky možné navázat datové spojení. Vám bylo důvěřivě svěřeno velení takového centra na vlajkové lodi. Očekává se, že svým brilantním úsudkem a rychlými reakcemi vyhrájete bitvu. Na monitoru před vámi je zobrazena mapa a piktogramy na ní zachycují polohu vlastních a cizích (samozřejmě ne všech, ale jen známých) cílů. Dá se vybrat ze dvou sad značek. Stylizovaných, kdy nakreslená lodička znamená loď, letadýlko, letadlo... (bystřejší čtenáři si doplní zbytek) a reálných, které mají odpovídat v americkém námořnictvu používanému zobrazení. V tom případě se ale mapa zaplní různobarevnými čtverečky, trojúhelníky, kruhy a půlkruhy. Operátor s několikaletým výcvikem pak jistě zvládne situaci levou rukou (pokud je levák tak pravou).

Dále je na obrazovce řada oken s taktickými údaji a databází, o které jsem už psal. Nemusíte se bát, hra má vlastní okénkové prostředí a nepotřebuje (juch!) Windows. Do toho se občas objevují malé animované sekvence a jsou slyšet digitalizovaná hlášení. Vše jde samozřejmě vypnout.

Ovládat to všechno jde dvěma způsoby. V prvním případě se dají všechny zúčastněné jednotky ovládat ručně. Tedy vybrat loď určí ji cíl a jaké zbraně má použít, na mapě stanovit trasu a vyslat do boje. Pokud není scénář příliš rozsáhlý, tak se dá tato metoda úspěšně použít. Druhým způsobem je vytvořit misi. Na mapě se vytvoří navigační body, vybere druh akce (protiponorkové hlídkování, letecký úder atd.) a přidělí lodě a letadla. Všechny jednotky zúčastněné v takové operaci pracují samostatně a individuální řízení se může používat jen na doladění nebo v krizových situacích.

Tak, a dost řeči. Běžte si to radši zkusit sami. Ale pozor abyste nevypadali tak jako já po intenzivním týdenním testování. Přece jen to chce spát více než tři hodiny denně, ať je hra jak chce dobrá. **PENGUIN**

Vše co je popsáno v recenzi je i na těchto obrazovkách, Harpoon II je tak věrný, že jsem použil vtipných popisků, tentokrát zcela zavrhl. Asi stárnu.



score	75%
Název hry:	HARPOON
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Válečná
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	50%
Grafika:	70%
Zvuk:	60%



Když v roce 1993 vydala firma TEAM 17 hru „Super Frog“ byl jsem mile překvapen vysokou úrovní animací a poměrně dobrou hudbou Netrvalo dlouho a objevila se další hra: jménem Mr. Nutz. Obě tyto hry předčil tento rok BRIAN THE LION, produkt firmy PSYGNOSIS. Jak je všeobecně známo, tato firma má velkou zkušenost ve výrobě her všeho druhu, hlavně co se týče zaměřením na grafiku a animaci (na nic jiného se Psygnosis v poslední době jaksí neráčí zaměřovat - Andrew).

Proto je téměř jisté, že ani tato hra není nezajímavá a ačkoliv se zařazuje do her převážně pro mladší generaci paňanů, myslím že ani ti „odrostlejší“ nebudou ohrožovat nos, neboť i přes směšnou jednoduchost vyniká tato hra nadstandardní grafikou.



Abych Vás přesvědčil, že je to opravdu fakt, musel bych Vám tuto hru předvést. Pokud ji však již máte, dáte mi za pravdu, že skutečně dosahuje výše uvedených kvalit. Ale dost již bylo řeči o grafice. Co takhle kdybychom se na tuto hru podívali trochu blíže.

Po spuštění hry se rozjede poměrně nezajímavý „polec“ - seznam autorů, animace, název hry apod., což gamesníka tolik nezajímá jako hra samotná. Pokud svůj joystick namíříte na start, začnou se dít ty pravé věci. Nejdříve obrazovka zčerná, pak cosi zašumí a zakvíčí (dekompresce?) a pak se zobrazí mapa. Tato mapa je tak pestře zbarvená, až oči přecházejí. Na mapě se kromě různých cestíček, vodo-

DRUHÁ STRANA MINCE

Fuj! BRIAN THE LION je ostuda REFLECTIONS, tvůrců slavných Beastů. Kde je originalita, kde je zábava a hrátelnost? Stupidně obtížné skákání po plošinkách, skákání na hlavy potvor, stupidně roztomilý Brian. Super Mario na SNES je stokrát lepší. A hrátelnější! BOB

RECENZE

score 75%

Název hry:	BRIAN THE LION
Výrobce:	Psygnosis
Žánr:	Fantasy
Styl:	Akční
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	55%
Atmosféra:	80%
Grafika:	84%
Zvuk:	35%

Brian The Lion

Další „nadgrafická“ hra je tady!

pádů a další zobrazené krajiny vyskytuje postava lva. A to je přesně pozice kde se zrovna nacházíte. Po stisknutí střílečného tlačítka se mapa „zdigitalizuje“ a teď to konečně začíná (Karramba, hrrr na to! - red.).

Nacházíte se na jakési louce, kde všeho krásně kvete, sem tam nějaká ta včelka či jiné živočišstvo, které však zřejmě není nikterak nadšeno vašim výskytem, neboť při intimním „setkání“ neboli dotyku s ním vám ubývá život. Vaším hlavním úkolem je sběr diamantů, které zcela určitě nelze přehlédnout. Pokud se k smrti nudíte a potřebujete zabíjet, můžete likvidovat nepřítele a to buď boucháním, nebo skákáním. Co se týče jednotlivých pohybů, nabyli jsem dojmu, že si autoři vzali příklad právě ze „žaby“, neboli se Super Froga, neboť ten má (téměř) stejnou setrvačnost a při skoku lze jen stěží odhadnout místo dopadu. To je jedna záporná vlastnost hry. Když už jsem v té kritice, nemohu přehlédnout skutečnost, že prakticky neexistuje žádná rezerva a tudíž si musíte dát při skocích dobrý pozor, abyste při skoku dopadli přesně. Ale teď zase o té lepší stránce. Jak tak procházíte loukou a sbíráte diamanty, může se Vám stát, že se ocitnete před problémem v podobě určité překážky, která vám znemožní pokračovat dál.

Pokud jste ovšem dávali pozor, neunili vám diamantový skřítek, který prozradil, jak tuto překážku zdárně zdolat (většinou se tyto překážky nachází před samotným koncem úrovně, ale není to pravidlem). Pokud projdete úroveň, má pro vás skřítek překvapení v podobě speciálního bonusu. Dá vám totiž vybrat ze tří světů, které na rozdíl od hlavních úrovní nejsou limitovány časem; naskytá se tak možnost „nahrabat si“ nějaké ty diamanty navíc než se pokračuje do další úrovně. Jistě se ptáte, proč se tu pořád zmiňují o těch ztracených diamantech. Důvod je prostý, diamanty nesbíráte pouze proto, aby vaše score bylo vyšší, ale sbíráte je pro setkání se zajcem - obchodníkem. Jak tak jdete, objeví se zčista jasna malý mráček, který se však rázem zvětší v případě pokud do něj narazíte. Tento mrak vás poté „přeteleportuje“ na nebesa, kde se vyskytuje právě onen zajec - obchodník u něhož lze za sebrané diamanty nakupovat. Například od něj můžete dostat extra život, na který

ale musíte mít dostatečný počet diamantů (je poměrně drahý). Dále můžete koupit třeba extrémní skok (to už je levnější záležitost) nebo zrychlenou chůzi (to je ještě levnější povyražení) a také možnost silnějšího úderu (to je věc úplně nejlevnější - pouhých 20 diamantů). Po výběru se „EXITEM“ vrátíte zpět na původní místo teleportace.

Na konci každé hlavní části pak musíte zničit určitou příšeru (v první části je to např. trochu více přerostlý medvěd, atd./asi medvědek hybrid - Andrew). Po jeho zničení dostanete kód, který se vám hodí v případě náhodného výpadku proudu, či v podobných situacích. Po každém dosaženém kódu se pak mění pole působnosti - t.j. herní plocha. Další části hry jsou samozřejmě čím dál tím složitější a objevují se tu i skryté pasti. Naštěstí jsou jednotlivé „podúrovně“ poměrně krátké, takže se pole působnosti rychle mění, což je velmi vítané, neboť jsou mezi námi i tak nedomyšlené hry, kdy v jednom levelu strávíte více času než je zdrávo a pak taková hra musí značně nudit. V takovém případě pak gamesník hledá spásu u resetovacích tlačítek. U této hry to naštěstí nehrozí. Takže pokud již dobře počítám, tak je tímto na světě již druhá dobrá vlastnost této hry.

Shrnu-li tedy všechny pro a proti (2pro a 1proti), mohu z klidným svědomím konstatovat, že je to poměrně slušná hra, kterou by stálo alespoň za shlédnutí - když už ne za hraní. Těm mladším se tato hra určitě zalíbí, neboť má alespoň desetkrát větší úroveň kvality než třeba Cliffhanger.

DUSOFT

PC Sound
ADVISED

Zvukové karty:

ULTRASOUND MAX

Wave Table MIDI syntezátor
32 stereo digitálních kanálů
vzorkování 16-bit, CD kvalita zvuku
512kB RAM, rozšiřitelná na 1MB
General MIDI kompatibilní
Rozhraní pro 3 typy CD-ROM
Emulace SB a Roland (SCC-1 a MT32)

7.998,-

!!! NOVINKA !!!

GRAVIS ULTRASOUND (GUS)

Předchůdce karty MAX
Wave Table syntéza, 32 kanálů
Vzorkování 8-bit, výstup 16-bit
256kB RAM, rozšiřitelná na 1MB
General MIDI kompatibilní
Emulace SB a Roland (SCC-1 a MT32)

v3.7

6.480,-

Dále nabízíme:

GRAVIS Joysticky.....cena od 906,-
GRAVIS GamePady.....cena od 613,-

ADVIS
Politických vězňů 1337
247 01 Slaný
tel/fax: 0314 / 2038

Výhodné slevy pro dealery
Ceny jsou uvedeny s DPH

score 60%Název hry: **GENGHIS KHAN 2**

Výrobce: KOEI

Žánr: Historická

Styl: Strategie

Počítač: PC

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 60%

Atmosféra: 70%

Grafika: 60%

Zvuk: 50%

Genghis Khan 2

Jedním okem sleduji počasí, druhým nepřátelského velvyslance, třetím zkoumám svého poradce (jestli nemá migrénu), čtvrtým se snažím vyznat ve změti čísel na obrazovce a pátým...



Typická ukázka herní obrazovky.



„Osobní karta“ poradce Muqaliho...

... a obdobné informace o jednom z vašich generálů.



V levé části obrazovky právě přerozdělují práci. Ve hře budete především bojovat...



Přehled vojenských jednotek.

... a bojovat.

Patříte-li mezi obyčejné, řadové a bezvýznamné fandby počítačových strategií, je klidně možné, že o firmě KOEI slyšíte teď (právě TED) poprvé. Pokud však patříte mezi strategy skalní, ostřílené a náročné, jistě jste se s některou z historických strategií této firmy již setkali. Hry fy KOEI jsou si vesměs značně podobné – jsou to (převážně) válečné-ekonomické simulace, dějové inspirované nějakou historickou událostí/epochou, která je pro konzumenty (to jako pro vás) dostatečně přitažlivá svoji exotikou a historicky ověřenými hektolitry vyceděné krve. Před několika málo lety, po vyprodukování přibližně desítky her tohoto ražení (vesměs překvapivě dobrých), vedení firmy usoudilo, že Čingischán a jeho Mongolové jsou pro západany patřičně exotičtí a Čingischánovo velkolepé tažení Asii dostatečně krvavé. Hrou Genghis Khan KOEI překročili svůj stín – nová hra byla podrobnější, prarpracovanější a strategicky vyváženější než jakýkoliv dřívější projekt firmy a to natolik výrazně, že se vymanila z kategorie her pro zasvěcené a dočkala se jak všeobecného uznání recenzentů, tak i velkého komerčního úspěchu. Autoři nicméně usoudili, že nic není tak dobré, aby to nemohlo být ještě lepší, takže po pár letech tu máme remake (nebo, chcete-li, pokračování).

Genghis Khan 2 nabízí tři scénáře: 1. relativně přehledný boj mladého Temujina o vládu nad Mongolskem (1184), 2. jeho znatelně tužší tažení světem (1206 - to už mu říkali Čingischán) a 3. tažení Kublajchánovo (1271), což byl tuším Čingischánův vnuk - na téže mapě. Hra je o kus složitější než její předchůdce, díky rozumně rozvrženému menu však zůstává i nadále dostatečně přehledná. Upozorňuji však, že budete-li to s životem dobyvatele myslet vážně, přečtení manuálu se nevyhnete. Pro opravdu účtyhodnou rozsáhlou hru zde totiž metoda pokus-omyl nevyhnutelně selhává.

Náplň hry je typická pro všechny válečné strategie, jenom je v tomto případě poněkud dotaženější, než bývá zvykem. Alfou a omegou všeho přirozeně zůstává vydělávání peněz, které získáváte nejrozumnějšími způsoby - ukládáním daní, obchodováním s potulnými kupci, vydíráním sousedních států apod. Za tyto peníze pak můžete najímat nové vojáky, nakupovat zboží (pokud je potřebujete, nebo je jeho současná cena výhodná pro pozdější prodej), uplácet okolní panovníky či podkuřovat vašim lidem, aby byli patřičně loajální. Dále se můžete vyžívat ve vnitřní i zahraniční diplomacii a samozřejmě ve vedení války proti všem, kdo zrovna nejsou vašimi spojenci.

Bitevní systém je znatelně podrobnější než jak ho známe z dřívějších produktů KOEI (zasvěcení asi tuší, že jde o tuhého). „Odbavení“ takové jedné bitvy totiž může trvat od patnácti minut do nevim kolika, ale prostě hodně dlouho. Ke schematické bitevní ploše přibyl detailní pohled na jednotky, s nimiž můžeme v rámci určitých pravidel hýbat, v rámci dalších pravidel různými způsoby útočit (nebo se bránit), do toho vstupují různé terénní vlivy, aktivity zúčastněných velitelů a výsledkem je pořádný míšmaš. Je to v pořádku, pokud se jedná o vaši bitvu, ale běda, varuji vás před zapnutím volby „view combat sce-

nes“ při startu hry. Ta vám totiž umožní sledovat bitvy KOHOKOLIV - KDEKOLIV - prostě když si někde pár tisíc mil daleko dva zneprátení pěšáci dají do nosu, vy budete vždy u toho. No comment.

Další zajímavostí hry je velmi individuální přístup k jednotlivým zúčastněným osobnostem - rozumějte jednotlivé vládcy, jejich poradce a generály. KOEI k nim přistupuje po linii AD&D, tj. udává jejich sílu, kondici, věk, jejich schopnosti vojenské, diplomatické atd. Podle těchto údajů pak volíte muže vhodného pro ten který úkol (případně se ho můžete ujímat sami, pokud pokládáte své vlastní - obdobně uvedené - schopnosti za výhodnější).

Podobně můžete sledovat vlastnosti sousedních vládců a jejich poradců, pomocí podrobného informačního systému získávat důležité informace o aktuálním stavu jejich území a po složení desítek takto získaných informací se konečně rozhodnout, co že to vlastně budete dělat. Samá menu, podmenu a podpodmenu - cokoliv se chystáte učinit, je třeba nahlédnout z mnoha různých hledisek. Za každé období můžete učinit pouze omezený počet kroků/státnických rozhodnutí, každé rozhodnutí tedy vyžaduje značné soustředění (a hromadu času), má-li být správné. V této míře detailu je Genghis Khan 2 vpravdě jedinečný. Pokud je vaše tažení úspěšné, získáváte stále více území - a s každým novým územím i nové starosti a nové nepřátele... Hře však takový vývoj přináší velkou dynamičnost a vám jistotu, že vás hned tak nepřepadne nuda.

A teď ještě pár slov k technickému zpracování. Firma KOEI stále zůstává věrná svému designu, tj. SVGA grafice v šestnácti barvách s typickým rastrováním. Já osobně hodnotím toto provedení jako velice vkusné a přehledné. Pro firmu typický je i smysl pro detail, s jakým jsou vytvářena bitevní pole, ikonky armád, podobizny jednotlivých významných osobností či celá řada statických a animovaných sekvencí, sloužících k dokreslení atmosféry. Celkově pak hra působí dostatečně esteticky na to, abyste u ní mohli tvrdnout jak dlouho libo. Ačkoliv totiž není Genghis Khan 2 hrou pro každého, můžete si být jisti, že pokud vás chytí, hned tak vás nepustí.

TAD

V několika posledních měsících jste jistě i vy zaregistrovali velmi malé množství kvalitního software pro své Amigy. Můžeme se o příčinách a důvodech tohoto stavu jen dohadovat, ale vězte, že už se zase blýská na lepší časy. První vlašťovkou, která nám měla oznámit, že nová vlna kvalitních her se blíží byl jistě v čísle 7 recenzovaný Perihelion. O tomto programu toho již bylo řečeno dost a tak se k němu nebudeme vracet. Nezbyvalo nám tedy čekat a doufat, že i ostatní novinky budou následovat příkladem skvělého Perihelionu. Naše čekání nebylo až zas tak dlouhé a další pecka rozhození mlhy okolo zdánlivého úpadku Amigy. Tím dalším osvětlením softwarového trhu je produkt K 240 od firmy Gremlin. „K 240, K 240, co to sakra ...“

Ne, nelekejte se, ten zvláštní název neskrývá žádný nový simulátor padajícího listu, ani akčně sportovní skakačku z období bulharské revoluce. Věřte tomu, nebo ne, ale jedná se o zcela normální a na první pohled ne zcela dokonalou strategii. Teď vás jistě napadá proč je v předešlé větě použito spojení „... na první pohled ...“. Vysvětlení je velice jednoduché. To se prostě tak dělá. A proč? No prostě proto, aby čtenář pochopil, že například pohled druhý, či dokonce třetí, budou od toho prvního, třeba naprosto odlišné. Jasný? Ne! Ne. Neee! Tak jinak. K 240 „na první pohled“ nevypadá zrovna nejlépe. Stačí však trochu proniknout do systému hry a již se z „prvního pohledu“ stává druhý, ba dokonce třetí... Cooooo? Do p#%\$Ne!!! Snažím se jen říct, že K 240 je jednou z nejlepších her, kterou jsem měl tu čest v poslední době vidět, a že to si není vůbec lehký.

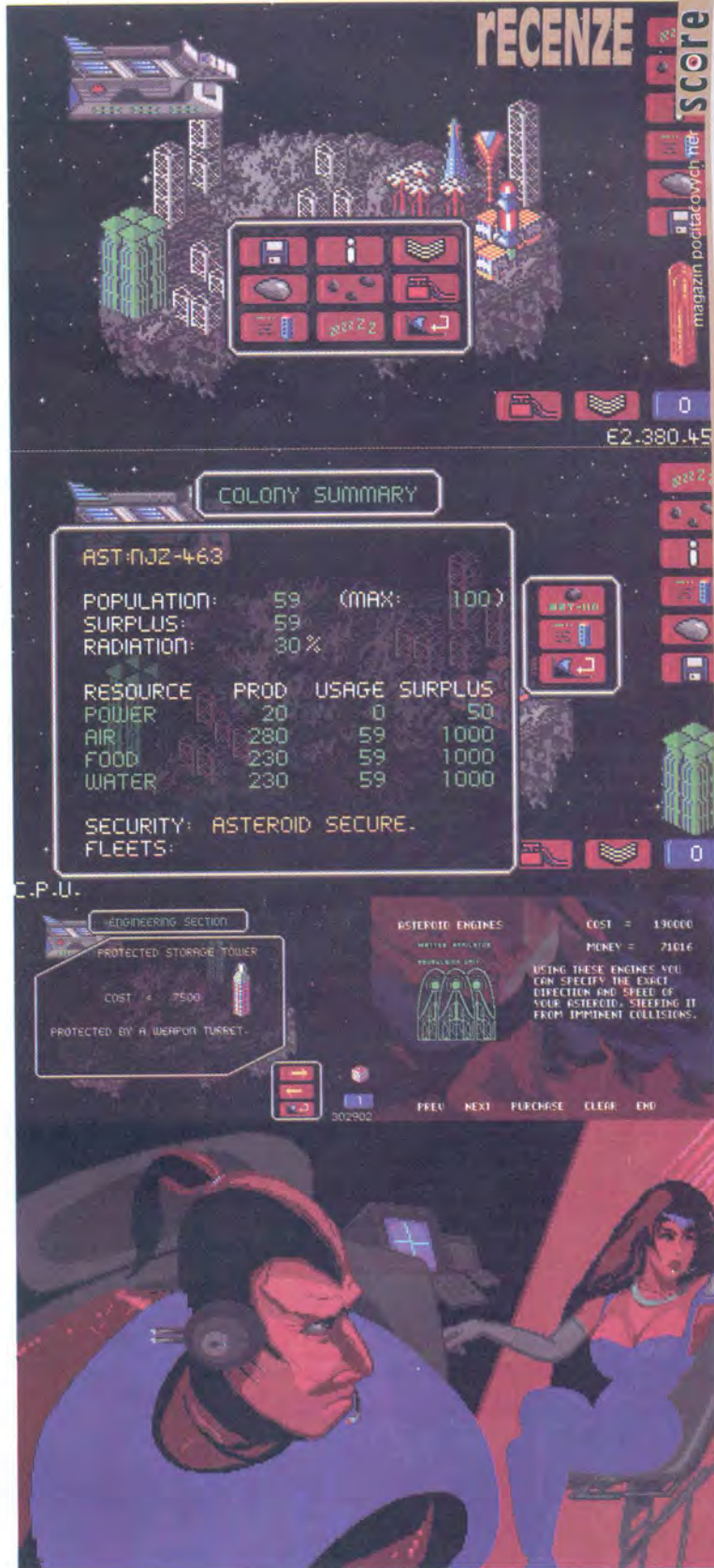
K 240 je skutečně velmi dobrá hra. Jsem si jist, že by klidně mohla být i hrou měsíce. No ale k věci. Jako každý správný kolonizátor, i vy, začínáte z ničeho. Tedy skoro z ničeho. Před vašimi očima se do dálky rozprostírají jen zpustlé pláne a rokliny osamělého asteroidu. Nezbyvá vám tedy nic jiného, než vystoupit ze své pohodlné lodi a postavit se větru dešti (Což je na asteroidu pěkná blbost) s odhodlaným pohledem v očích. No a tak stavíte. Nejdrive solární panely a elektrárny, potom továrny na výrobu vzduchu, atmosféry, vody, jídla. Pak domy, a továrny na zbraně a na techniku, přistávací plochy atd., atd. Ale to vše

by nemělo smysl kdyby. Kdyby co? Kdybyste nezačali těžit. Ano námět ne zcela nepodobný Duně. Tady jde však o mnohem víc. Jde tu totiž o životy a budoucnost příštích pokolení a to je seckakra složitý úkol. Jak již bylo řečeno musíte těžit. A právě proto byl za cíl vaší vesmírné mise určen sektor K 240, jenž je znám svou bohatostí na různé druhy metalických rud. V praxi to znamená, že kamkoli kopnete, tam najdete nějaký ten zinek, wolfram, ocel a mnoho dalších dosud neznámých rud. Tam kde je ruda jsou i peníze a tam, kde jsou peníze číhá smrt.

Nemyslete si totiž, že obydlování nových galaxií je procházkou růžovým sadem. Ne to skutečně není! Lidská rasa totiž není jedinou, která nezvládla svou populační explozi. V blízkém vesmíru existuje ještě dalších 6 nehumanoidních ras jejichž problémy jsou s lidskými velmi podobné. A tak oněch 6 dalších ras nenechává nic náhodě a snaží se všemožnými cestami zabránit vašemu úspěšnému osídlení sektoru K 240. Lidé jsou však rasou, která se jen tak nedá a snaží se proto své výdobytky uchránit. To vše jim totiž program K 240 umožňuje. Vždy po několika měsících přiletá na vámi obydlené asteroidy imperiální křižník, který nakládá vaši rudu. Za vytěženou rudu dostanete pochopitelně zaplacenou a tak můžete dále rozvíjet svůj vliv po celém sektoru K 240. Vaším úkolem, ale není jen kvalitně zhodnocovat vykopanou rudu, ale starat se i o bezpečnost svých osadníků na jednotlivých asteroidech a nakupovat nové vybavení pro své stanice. Proto vám program umožňuje napojit se na společnost Sci-tek, od které je možno o odkoupit vše potřebné pro vaši další existenci.

Program umožňuje uživateli provádět velké množství různých činností, jejichž podstata se postupně osvětluje až po hlubším proniknutí do strategie hry. Proto se nedivte možnosti nainstalovat na svůj asteroid motory a přesunout ho žadaným směrem, či nasadit nad nepřátelské území výzvědný satelit a být tak informován o všech protivníkových tazích. Můžete si vytvářet vlastní flotily a útočit na nepřátelská území, můžete vymýšlet a vyrábět nové druhy zbraní a techniky a mnoho jiného co vám až do smrti zůstane skryto.

Hra se samozřejmě dá sežvovat, takže jakékoliv problémy se začínáním ze stejného místa odpadáji. A nyní již přikročíme k samotnému hodnocení. Hra vás jistě neomámí dokonalou grafikou a speciálními animacemi. To jistě ne. Vše je totiž nakresleno jen zcela jednoduchým funkcionalistickým stylem, který vám ale naprosto zaručuje, že se nemůžete díky přemíře grafiky splést. V průběhu vašich operací se ozývá velké množství vcelku dobrých zvukových efektů, které skutečně kvalitně podbarvují již tak výbornou atmosféru hry. A už jsme se dostali až k jádru krysy. Co je tedy na hře K 240 tak uchvacující a činí ji jednou z nejlepších strategií pro Amigy, vůbec? Ano, vážně, je to její neodolatelná atmosféra, díky níž se do světa sektoru K 240 ponoříte a už nikdy nebudete chtít zpět. Problém je totiž v tom, že ať hledáte jak hledáte nenajdete na tomto dílku žádné chyby. A proto neváhejte rozbít prasátko a rozběhnout se k nejbližší prodejně s počítačovými hrami. Tuhle hru skutečně musíte mít. TV



K-240

Populační exploze 21 století donutila člověka hledat si nové kolonie za hranicemi dosud známých světů. Legerace to ale určitě nebude.

score	85%
Název hry:	K240
Výrobce:	Gremlin
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Strategie
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	90%
Grafika:	65%
Zvuk:	70%

RECENZE

Tak kdo z vás se nebojí.

Je noc pod hladinou moře šumí tiše jen elektrický pohon ponorky. Už se brzy dostane ke svému cíli. Pět zákeřných strojů se blíží ke konvoji, který nic netuší. Jsme na místě, začíná závěrečná fáze celé operace. Stroje stoupají k hladině. Periskop zkoumá okolí. Výborně zaměřeno - ještě kousek a lodičky půjdou ke dnu. Sakra zase to odporné tukaní. Zaměřily mě! Rychle do 60 metrů, vypnout stroje a čekat. Prásk! První ponorka jde ke dnu prchám se zbytkem. Ááááá..... Do háje, zase jsem vztekla kousnul do klávesnice.



Útok na pramice za číná.

Tak a máme tady opět námořní simulátor, nějak se s nimi, v poslední době roztrhl pytel. Tak koho to budeme potápět a utápět a jinak devastovat? Firma Nova logic po svém úspěchu s Comanchem se dlouho nemohla nadechnout a vypustit na herní trh pořádnou smažičku. Nechci tvrdit, že se jí to povedlo s Wolf packem, to určitě ne. Ale určitě se tímto simulátorem ponorkového boje z období II. světové války dostala aspoň trochu do příznivějšího světa. Wolf pack sice nikdy nebude patřit ke kasovním trháčkům, ale potěší srdce každého námořního maniaka.

Wolf pack je kupodivu hrátelný simulátor ponorkového boje nejen pro znalce námořních bitev. Já například jsem úplně nekhuba v čemkoliv a dokonce se mi podařilo i některé boje vyhrát. Pro trochu průměrně inteligentního hráče bude Wolf pack určitě hračka. Zadržel bude v tom, že Wolf pack je na CD. No zase na druhou stranu stačí prý i 286. Takže kdo má 286 a na ní CD-ROM tak jste za vodou a můžete se vesele pařit.

A teď přímo k jádru věci. Instalace probíhá zcela hladce, jak je u CD zvykem. Spouštím intro a nadšeně křičím uáá. Čuším na monitor a ruce se mi třesou. Výtečné intro, opravdu povedené. Následují obvyklé výběry všech možných blbostí, jako třeba jestli si někdo nechce vytvořit vlastní mise, start předvolených misí - těch je pár kolem 40. Máme možnost výběru obtížnosti a zda budeme hrát ve dvou a jedeme. Samozřejmě jsem si vybral easy, abych vůbec mohl pro vás



Konvoj na dohled, budeme plavat.

něco sepsat. Pokud si vyberete misi již předvolené, stačí pouze najet na zvolenou a je to. Při tvorbě vlastní mise musíte vycházet z mapy, navolit si jak hladinová plavidla tak i ponorky. Nejlepší je zahlítno co nejmenší území co největším počtem plavidel - to je pak správné maso. Při volbách doporučuji hrát pouze za podmořské stroje. U hladinových plavidel je boj hrozná nuda, alespoň pro mě.

Ovládání všech strojů je koncipováno stejně. V pravé horní čtvrtině obrazovky máme mapu, v levé výhled na situaci in natura. Kolem dokola nějaké ovládací prvky. Tak kupříkladu takový kompas, ten tu je zřejmě na ovládání směru a také na to, abychom věděli kam se řítíme, že ano. No a dále časový urychlovač, přepínání na automatiku, hloubkoměr, echolot, ovládání rychlosti jízdy. No a kupodivu třeba palubní dělo (ta prý jsou docela užitečná). Velice šikovná věcíčka je periskop, ten si opatrujte jako oko v hlavě. Když vám ho uštelí, uvidíte úplně prd. Když ne, tak podle něj můžete třeba zaměřovat a vystřelovat torpéda, dívat po krásách okolí, na lodičky, které ničíte nebo se jen tak potopit do hloubky a pozorovat rybičky a jiné savce. Pomocí jednoho čudlíku se také pohybuje ponorka nahoru a dolů, pro lidi neznalé v oboru je to jistě důležitá informace. Ovládání lodí hladinových se liší v detailech. Třeba se nemůžeme dívat periskopem. Taký nemáme torpéda, ale máme hlubinné bomby. Ty jsou velice užitečné, když chceme potopit ponorku. Dále není u hladinových plavidel vhodné se ponořovat. Palubní dělo je o něco účinnější než na ponorce. A máme tu od roku 1940 k dispozici radar. Velmi užitečná pomůcka.

Boje jsou lité a tvrdé. Když zasáhnete loď,



Copak je zas tohle ?

Sakra, kdo se v tom má vyznat...

Jde pěkně ke dnu. Poškození vašich plavidel je vidět nejen ve statistice, ale je i zobrazeno. Když vám začíná prskat ovládací panel, je evidentní, že úspěch nebude valný a nejlepší je nasadit si plovací vestu a pryč z paluby. Při vaší totální destrukci protivníkem vidíte alespoň svoji potápějící se pramíčku v kvalitním grafickém zpracování.

Ovládat Wolf pack doporučuji kombinací klávesnice a myši. Celkově je velice jednoduché. Můžete ale použít i Joystick nebo jen klávesnici. Výborná věc, která se mi líbila je seřazování a uzamknutí zvolených misí. Když neradi prohráváte, tak si můžete dodat nějakou tu ponoričku do prohraného boje a přesvědčivě zdeptat protivníka.

Možnosti duelu jsem moc nevyužil, ale některým zoufalcům se bude třeba líbit. Tvůrci této námořní simulace se snažili o co největší zážitek pro hráče. Jenom po stránce ovládání a výběru možností. Když jsem vystřelil z velké vzdálenosti, tak nebyl problém se trefit. Pokud loď neplula, tak torpédo těž neminulo cíl. Tedy žádné vnější vlivy na kvalitu střelby. Já vím, je to mnohem jednodušší, ale o to přece nejde. Cením si toho, jak se liší pravidla v různých roce. V roce 1940 máme mnohem méně torpéd. Dosah radaru je menší. Vlastní vzhled vybavení se nějak proměňuje ovšem nemění.

Hráč může ovládat libovolně všechny svoje lodě. Stačí najet na ikonu s názvem plavidla. Nastavit směr přepnout na automatiku a jedeme. Chyba je, že při přejíždění na jiné místo v ovládacím panelu jsem občas spustil, co jsem neměl. To mě při tuhém boji někdy hodně dožralo a musel jsem se jít vykřičet na rodinu. Nevím zdali to bylo chybou programu nebo mojí myšky, ale jako chyba je to podstatná.

Tak a konečně nadešla moje chvíle kritika.

Musím se přiznat, že strašně rád kritizuji, hlavně věci kterým nerozumím. Nova logic, Nova logic, co nám to děláte. Na CD a tak mizerné zvuky a grafika a vůbec všechno. Proč takovou slátaninu nedáte jen na diskety a nepustíte volně do světa!

A teď trochu vážněji, hudba je mizerná, grafika je průměrná. Ano v roce 1994 na CD a je tam mizerná hudba! Pustte mě na něj Grafika - simulátorů námořních bitev je jak nasr..., ale graficky jsou v podstatě na stejné úrovni, bídné. Proč nemůžou být vidět ty pramíčky z vnějšího pohledu, nebo při torpédování pohled střely, to by bylo žůžo. Další chyba je již zmiňované ovládání. Jinak to je docela slušný průměr. Potěší jistě hratelnost i pro někoho kdo neví, že nějaké ponorky vůbec existují.

Zatuchlé přivřezané námořních simulátorů Wolf pack jistě potěší. Zbytek světa se aspoň vycvíví v plavání, střelbě a potápění. Hru doporučuji i začátečníkům a lidem s menším IQ, zvládnul jsem ji i já. Dokonce můžu říci, že se mi i líbila - ovšem jen když jsem vyhrával. Takže do boje s Wolf Pack!

POLICEMAN

score	70%
Název hry:	WOLF PACK
Vyrobce:	Nova Logic
Žánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	30%
Atmosféra:	70%
Grafika:	60%
Zvuk:	58%

TM

DESERT STRIKE

RETURN TO THE GULF



Licensed from

ELECTRONIC ARTS



RECENZE

Vidět svůj pohřeb nemůže jen tak někdo.



Kasino je už „čisté“.

Pro tuhle krasavici riskujete krk.



score **75%**

Název hry: **WHO SHOT JOHNNY ROCK?**

Výrobce: American Laser Games

Žánr: Pravdivé příběhy

Styl: Střílečka

Počítač: PC

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: **55%**

Atmosféra: **80%**

Grafika: **80%**

Zvuk: **85%**

Who Shot JOHNNY ROCK?



A už to do vás šije.

Taky už jste ochutnali tu poslední novinku, která vytahuje peníze z kapes, která ničí normální pařanské zvyky a zákony? Taky už jste zešedivěli hrůzou nad tím, že vlastně můžete mít ve vlastním počítači docela sympatické kino, můžete vidět i hrát vlastně nejen hry, které znáte z disketových verzí, ale i úplné novinky, třeba z ráje nemravnosti, Divokého západu či gangsterského Chicaga.

Už jste jistě

pochopili, že mluvím o CD Romu, který si začíná pomalu, ale jistě dobývat pevnou pozici na počítačovém trhu. Jsou firmy, které z her disketových jen přepisují na CD Rom, ale jsou i nové firmy, které vytvářejí více či méně originální a zajímavé novinky pro příznivce her. Dokonce se mluví i o tom, že do videosekvencí budou přispívat tvůrci a herci z hollywoodských studií, že se bude postupně vše tvořit jen pro CD Rom apod. Potěš Pánbůh! To už přestává veškerá legrace, protože, tady se nedá nic pirátského vymyslet a navíc tento způsob tvorby asi kompletně změní naše názory, způsoby, osoby, tváře, prostě image komputerového nadšence, pařana i šilence.

Dostí strašení, vracím se ke hře firmy American Laser Games. Asi už mnozí z vás ozkoušeli střílečku z Divokého západu, nyní je na řadě gang-

sterská krimi z Chicaga, asi tak zlaté doby třicátých let.

Zřejmě už z mých recenzí víte, že detektivní žánr je něco, pro co jsem ochoten týrat si mozek i tělo i duši i ducha ve dne i v noci. Ale tahle hra je něco nedefinovatelného. Jde sice o prostou střílečku, ale vlastně jde o film, který má děj i hlavního hrdinu typu Philipa Marlowa, ale vlastně ten děj není nijak podstatný, protože hlavně musíte střílet a střílet a střílet. A to já zase moc rád nemám. Takže co s tím. Když hru vychválím, budu proti sobě, Andrewovi a dalším členům redakce (mohl bych jim sloužit za terč při jejich jedovatinkách), když ji zhanobím, budu si protiřečit, protože je to krimi, a ty já mám rád.

Tak se tedy raději omezím na popis toho, co vás čeká a nemine, když si hru koupíte, zapnete počítač a... Nejprve přijde úvodní sekvence plná střelby, podmalovaná tou správnou detektivkovou hudbou, pak si vyberete obtížnost, na kterou se cítíte, tady vřele radím pro každého (!) level easy (samí pochopíte proč). Budete poslouchat krasavici, která má problém s gangsterem či mafiánem a pak už to jede naplno. I ve vaší kanceláři se objevují zcela nepochopitelné grázlové, kteří nechťejí nic



Pan doktor úřaduje.

jiného, než vás zastřelit, odpravit, zahubit, proděravět, zkrátka udolat. Ale není všem dnům konec, pokud jsou ve střelbě rychlejší, je další sekvence superkomickoelegantní. Objeví se chirurg a sestra a ti z vás tahají kulky, které cinkají do misky, tak jak se skutečně stává na operačních sálech. Doktor vede různé řeči, kdy se nemůžete nezachechtat, když vás vyléčí, pokračují střelecké přebory v baru, kasinu, garáži i obchodním domě. Dokonce musíte dávat pozor na nevinně vyhlížející dětský kočárek, protože i mimino v něm má samopal. To je asi důsledek dnešní výchovy, kdyby chodil do pionýra, bude mít dudlík a ne samopal. Postupně pak zjistíte čtyři klíčové předměty, které opět v tom pořadí, ve kterém jste je získali, rozstřílíte, a dál už ten děj nebudu ličit, prožijte si jej sami.

Celá tahle střílečká zábava neklade žádné

zvláštní nároky na vaše mozkové závitky. Dokážete však jistě strávit dost času při střelbě, hledání dalších lumpů, prostě při záchraně podivuhodné krasavice. Hudba, mluvené slovo, realistické filmové záběry, to všechno je jen plusem hry. Nápad jistě není originální, ale na to, že CD Romy u nás teprve začínají, je to rozhodně pokrok, má to ducha, má to vtip, dokáže to zaujmout i napnout i naštvat.

Není to super hra jako ty všechny dungeony, adventury, simulátory, či jiné pařanské rozkoše. Ale už pro tu atmosféru to stojí za hřích.

CPT VLADA



CHAOS CONTINUUM

RECENZE

score
magazin počítačových her

Počítač se zbláznil a převzal kontrolu nad kosmickou stanicí aneb Iron Helix v novém podání.

Všem je nám asi jasné, jak taková multimedia hra pod Windows s podtitulkem Interaktivní Film může vypadat. Už tento honosný název je zárukou malíčkého okénka, ve kterém se děj bude odehrávat (viz Iron Helix), pravděpodobných potíží s instalací (jako Quantum Gate) a dlouhého čekání s očima na diodě CD-čka (viz obrůstání mechem při Journeyman Projectu). Otázka zní: Je vůbec možné, aby to hra s těmito předpoklady dotáhla dál než na Delete *.*? Ano, z CD-čka se totiž nedá mazat... ale sarkasmus stranou, proč by nemohla? Stačí, aby si s ní tvůrčí dali více práce, zvětšili obrázky, zjednodušili instalaci a snížili přístupovou dobu nahrávání. Chaos Continuum je takovým malým krůčkem vpřed, který dokazuje, že CD programy jsou zatím v plínskách a že zbývá ještě spousta místa na vylepšování.

Příběh se má takto: lidstvo osídlilo Mars a Saturnův měsíc Titan. Na oběžné dráze okolo Titanu si lidé postavili superpočítač C.H.A.O.S., nekonečnou databanku informací s vysokou inteligencí. Jak se tak maxi-mozek pohupoval ve své kosmické kolébce, najednou mu ruplo. Uvedl všechny obyvatele kolonie na Titanu v hluboký spánek, předebral si údržbářské roboty na terminátory a nepustil k sobě živou duši. Chytří lidé se na něj snaží vyvrátit helioxvským způsobem - vyrobili složitou sondu na dálkové ovládání, která se má dostat do útrob CHAOSU a deaktivovat ho. K jejímu ovládání posadili právě vás (známá to náhoda), ale nebojte se, BUDETE to mít lehké. Stačí jenom poslouchat příkazy shora a řídit sondu podle nich, nic víc a nic méně. A to je pro adventuru trochu málo, představte si, že by vás v Monkey Islandu někdo vodil za ručičku a říkal vám „Teď použij opici, teď přestřihni psa“, určité by vás to nebavilo. Chaos Continuum tedy není hra na přemýšlení, a není to ani složitá nebo členitá, stačí jít stále za nosem a dívat se. Není to tedy hra v pravém slova smyslu, ale spíše podivná, demonstrace. Cestou k neposlušnému computeru projdete titanskou základnou, zalétáte si vesmírem, až vás nakonec osud vyvrhne na Chaosovu základnu. Tam dojde k menšímu bloudění chodbičkami a poté počítač zneškodníte. Všechno to stihnete mezi třesněmi s mlékem a úprkem na toaletu, chci říci, že celá záležitost není náročná na čas. Za hodinku, možná za dvě, budete hotovi. Chaos zničen, lidstvo zachráněno. Jen to fíkne.

Stejně jako většina původních CD her, je i tato přímo převedena z Apple Macintoshe a proto potřebuje Quicktime Media Player, který běží pouze pod Windows. Přes všechny tyto vymoženosti a nehlédě na skutečnost, že některé animace této hry vytvořeny na počítačích Silicon Graphics, zůstává herní okénko titěrné a opět je potřeba mít po ruce lupu. S lupou jsem zjistil, že obrázky vypadají docela dobře. Hudba je to, čeho si všimnete okamžitě. Pokud hudbu neuslyšíte, není něco v pořádku s vaší zvukovou kartou nebo vaše

Windows nemají rády CD-čkové aplikace (těch zlobivých Windows je většina). Pokud uslyšíte hudbu rajskou, jste pod drnem a nemusíte si dělat starosti. Avšak uslyšíte-li zajímavou sci-fi hudbu, je to konečně to pravé. To, že hru spustíte i s hudbou a se zvuky, ještě neznamená, že máte vyhráno. Majitelé českých Windows brzy narazí na neočekávané chyby typu „Obecné porušení ochrany“, „Nedostatek paměti pro aplikaci“ a jiné libovky. Prostě srandy kopec.

Na druhou stranu, musím uznat, že jsem se po ony dvě hodiny „v akci“ dobře bavil. Vzhledem k tomu, že vždy přesně víte, co máte udělat, neděláte chyby a nemusíte žádné operace opakovat. Proto vše procházíte pouze jednou, čímž vzniká iluze jakéhosi sci-fi filmu, čistá a nepřerušovaná podívaná. Trochu mě vyvedly z míry některé vědecké údaje, které mi hra předkládala. Dozvěděl jsem se například to, že naše slunce se nachází na pokraji galaxie jménem „Mléčná dráha“ nebo to, že hmota se skládá z atomů a ty se skládají z protonů a neutronů. Heuréka, a kolik vlastně stojí ty bublinky do vodováhy? Fyzikální problémy na této úrovni jsme přezvykovali už na základní škole, je snad tato hra určena pro drobotu prvního stupně? (mimo- chodem, fyziku nesnáším, přidá se někdo?) UÁ - ICE! UÁ taky - LEE!

OK, takže jsme hezky pěkně prolezli všechna pro i proti. Soudní palice pomalu dopadá na dřevěnou desku, šum v síni utichá a soudce Lynč s vypoulenýma očima vyhrkne: „Jde to!“. A je to za námi, teď už víme, že Chaos Continuum za něco stojí. Je to drahá podívaná pro náročné. Sci-fi námět je v podstatě snesitelný, rychlost a ostatní parametry také. Můžete zkusit přidat tento titul do své CD sbírky, ale o mnoho nepřijdete, když tak neučiníte. Hodte si korunu (nebo spíš tisícovku).

ANDREW

score 68%

Název hry: CHAOS CONTINUUM

Výrobce: Multimedia

Žánr: Sci-Fi

Styl: Adventure

Počítač: PC

Obtížnost: Dětsky snadná

Hodnocení:

Originalita: 60%

Atmosféra: 65%

Grafika: 70%

Zvuk: 90%

KLASIKA

Jsou hry, na které se nezapomíná. Jsou chvíle, kdy si nejeden pařan při pohledu na nové a nikterak výrazné hry posteskuje „Jo, to tenkrát, když jsme hráli...“.

Jo, to tenkrát,

když jsme hráli hru HEIMDALL, byl pařanský svět ještě mladý. Tenkrát, kdy bylo her pomálu, dobrých her jako šafránu, když už se nějaká dobrá hra objevila, stála opravdu za to. Tenkrát vznikaly hry, na které se dodnes vzpomíná a které tvoří mezníky počítačové zábavy. Jak jste si již stáčili všimnout, v téhle rubrice nazvané příznačně KLASIKA se setkáváme s budeme setkávat právě s těmito hrami. Budeme si i nadále připomínat, odkud to všechno vzešlo a snad nám to pomůže poznat, kam to všechno vede.

Před nedávem jsme se dostali k hraní hry HEIMDALL 2. Všechno o ní se dočtete ve SCORE 8, a tak jen připomeneme, že nebyla dobrá a už vůbec ne tak výborná, jako její první díl. Existence pokračování nás přimělo vybrat dnes právě hru HEIMDALL - mezní kámen v 3D isometrických adventure hrách.

Heimdall se řadí mezi populární severské božské postavy,

Heimdall

jako syn Odina, nejvyššího boha má se poměrně dost se nadře. Mimo toho, že je strážcem Duhového mostu, má nezvyklou zálibu stávat se smrtelným a zachraňovat severský pantheon před totální zkázou. Loki, odvěký zloduch ukradl totiž právě tři magické božské zbraně - Thorovo kladivo, Freyino koplí a Odinův meč, a chystá se tak značně oslabit síly dobra v Ragnaroku - nevyhnutelné bitvě dobra se zlem. Magické zbraně jsou roztroušeny po všech možných i nemožných zákoutích vikingské říše a Heimdall má před sebou dlouhou cestu.

Již samotný počátek hry je zcela originální - Heimdala zde zastihneme „zamlada“, kdy se v severské krčmě patřičně opil a předváděl svoje schopnosti. Jelikož se tady zapojujeme do příběhu my, musíme ukázat, co je v nás - odsekat sekerou copy roztomilému děvčeti, chytit prase na zabláceném dvorku a na lodi se probouvat k měšci zlatáků. Na úspěchu těchto hříček závisí výběr postav pro hru - na tohle dobrodružství se kromě Heimdalla vydává totiž pět dalších postav různých profesí - bojovníků, druidů, kouzelníků, navigátorů atd. a pokud se podaří úspěšně absolvovat všechny disciplíny, jsou k dispozici i velmi silné postavy.

Vlastní hra, tedy jejich 90%, se odehrává v isometrickém 3D prostředí, na několika desítkách rozsáhlých ostrovů, kam skupina dobrodruhů dorazí. Na každý ostrov se vypravují pouze tři a na obrazovce je vidět jen jeden, přičemž ostatní jsou asi „někde v povzdálí“ a nesou předměty. Grafika interiérů i exteriérů (a foxteriérů - red.) jednotlivých ostrovů je velice rozmanitá a najdeme tady vše - zatuchlé podzemní kobky, výstavní paláce, roubené hrady, vesničky, lesy a louky... Všude jsou pohozeny nejrůznější předměty - od kouzelných svítek a lektvarů

přes zbraně, truhly, bylinky a jídlo po peníze a klíče. Kouzla jsou zvláštní kapitolou - liší se silou, účinkem a druhem - uzdravovací, bojová útočná i obranná kouzla, kouzla na odhalování a likvidaci pastí na zemi i v truhlách, speciální kouzla důležitá k dokončení hry (přemostění propasti, likvidace vodního hada atd.) atd. Nic však není tak jednoduché jak se zdá, a tak třeba některé kouzelné svítky mohou používat jen zkušení kouzelníci, kteří se vyznají v runách - pro hloupé bojovníky jsou runy na svítcích pouhými čmáranicemi. Pokud jde o nalezené zbraně, jsou velice rozmanité - řada obyčejných i kouzelných mečů, různé druh seker, vrhací nože různého stupně magických vlastností...

Všechny tyto zbraně by jistě nebyly k ničemu, kdyby nebylo na koho je použít. Systém bojů v HEIMDALLovi patří dodnes k tomu nejlepšímu, co lze v této oblasti vymyslet. Kdykoli se totiž hráč přiblíží k nepříteli, který může být vidět na hony daleko, ale může taky vyskočit ze zálohy, 3D isometrický pohled se změní na pohled „vlastními očima“, kde se předvede perfektně animovaná postavíčka nepřítele se svými obrannými a útočnými pohyby a kde lze libovolně sekat jakoukoli zbraní, vrhat nože, bránit se či kouzlit - všechno perfektními a velmi efektními animovanými pohyby! Animace bojů jsou velice rychlé a tak plynulé, že zrak přechází.

HEIMDALL je adventure, jak už bylo ostatně řečeno, a tak dojde i na protažení mozkových závitů, a to v míře více než značné. Logické problémy a hádanky jsou tak rozmanité a hlavně je jich takové množství, že by se divil i samotný Odin. Zatímco některé z nich vyžadují jen sešlápnutí správných plošinek na zemi, vyhnutí se pastem či vyhledání tajných dveří, jiné hraničí z úchylnou neřešitelností - používání nepochopitelných

předmětů na nepochopitelných místech, kouzla rozličného ražení a ještě nepochopitelnější významů. Nechybí samozřejmě ani interakce s rozmanitými postavami ani nakupování v obchodech - klasické rysy každé správné adventure.

Ano, HEIMDALLovi nechybí žádné rysy správné adventure, protože HEIMDALL správnou adventure je. Co víc - dnes se již řadí mezi nezapomenutelné mezníky v dějinách počítačové zábavy a dlouho mezi nimi také zůstane. Udrží se tam svojí báječnou atmosférou, perfektní hratelostí, dobrým provedením a dlouhou, pohlcující zábavou. Navíc je HEIMDALL k dispozici snad na všech myslitelných formátech - existuje ve verzi pro AMIGU, ATARI ST, PC a v nedávné době vydala firma CORE dokonce CD-ROM s názvem ENCORE obsahující kromě HEIMDALLA i hry CURSE OF ENCHANTIA a THUNDER-HAWK, což je nabídka, která stojí za zvážení. Ať už ale patříte mezi majitele jakéhokoli počítače, vězte, že tahle hra patří mezi hry klasické a nezapomenutelné. Pokud patříte mezi hráče HEIMDALLA, vzpomenejte si na něj, jako jsme to udělali my a pokud jste tuhle hru nikdy neviděli, vězte, že vám ke štěstí ještě něco chybí!

ICE



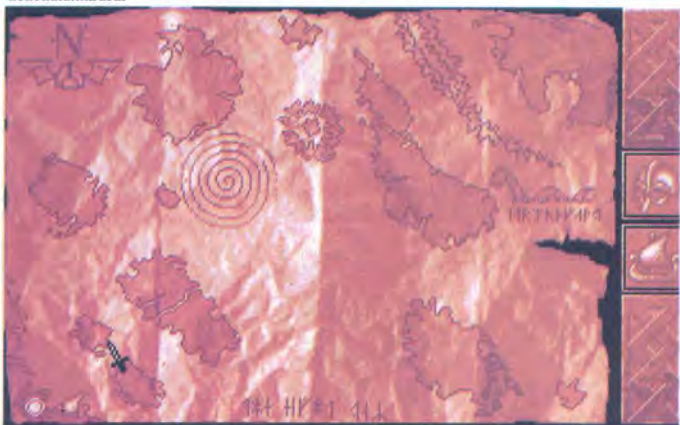
Oblíbenou vikingskou zábavou je zkracování vlasů silných severských děv. Jedna z úvodních disciplín hry.

Heimdalla teď nalezneme uprostřed pokoje naplněného pastmi v zemi a truhlami. Jak se zbavit pastí? Kouzla a čary, to je jasné!

score	87%
Název hry:	HEIMDALL
Výrobce:	Core Design
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	85%
Grafika:	70%
Zvuk:	60%



Boje jsou zpracovány zcela neotřele originálně. Čím více zbraní, tím více možností, animace je dokonalá...krásná!



Další postavou party je Druid. Sympáček a místy je jeho přítomnost nezbytně nutná.

Celá skupina se pohybuje na mapě země. Toto je konkrétně první ze tří map.

VÝHRADNÍ DISTRIBUTOR UVEDENÝCH FIREM. INFORMUJTE SE O VÝHODNÝCH CENÁCH PRO DEALERY.
JOYSTICKY PRO PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.
Uvedené ceny včetně DPH.

PRINGTON

Dodáváme kompletní sortiment
firmy **Commodore**
C64, A500, A600, A1200, A4000.

Datalux

295,- Kč
SV 123
SUPERCHARGER

460,- Kč
SV 135
JUNIOR MEGASTAR

689,- Kč
SV 207 PC
COMMANDER
ANALOG

520,- Kč
SV 125
SUPERBOARD

610,- Kč
SV 127
TOP STAR

Commodore

PRODEJNY: Sofijské nám.
PRAHA 4
Czech republic
tel.: (02) 401 80 80

Nekázanka 6
PRAHA 1
Czech republic
tel.: (02) 242 29877

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.
Fárska 44,
949 01 NITRA
Slovak republic
tel.: (087) 22 503

OFFICE WASHINGTON
1735 20th street
WASHINGTON DC 20009
U.S.A. tel.: 001-202-2231066

ČTENÁŘSKÁ SOUŘEŽ

Další kolo soutěže je před námi, k prvnímu vítězi z minulého kola přibude dnes další šťastný a příště ještě další, pak ještě jeden, zase jeden a tak dále, až do úplného otupění či vyčerpání cen. Jelikož ceny zdaleka vyčerpány nejsou, je naší povinností a zároveň radostí odměnit vítěze druhého kola, který dokázal jednak správně odpovědět na otázky, ale také dokázal být vylosován, což je ještě o něco těžší. Pokud jde o odpovědi na otázky druhého kola, přišlo nám tolik korespondenčních listů, že nevíme, kde nám z nich joysticky stojí. I tentokrát byla drtivá většina odpovědí v pořádku:

1. Letoun F-14 TOMCAT najdeme třeba ve hrách TOP-GUN (ještě na staříčkých osmibitech, ale přece), COMBAT AIR PATROL, DOGFIGHT, ale i dalších.
2. MICROPROSE je gigant, jehož produkce je tak široká, že deset her byla opravdu malíčkost.
3. Prvním člověkem na Měsíci byl samozřejmě Neil Armstrong.

Vítězem druhého kola a zároveň čerstvým majitelem trička, hrníčku a odznáčku F-14 FLEET DEFENDER je Radek Mudruňka z Blešna. Blahopřejeme!

Teď se můžeme bez obav pustit do soutěžení, hádání a vzpomínání, tentokrát už počtvrté. Jak jsme slibili v úvodu naší soutěže, mezi našimi cenami nebudou jen propagační předměty a textil, ale i poctivé, pravé a nefalšované hry. Výhodou je, že tyto hry dostanete zcela zadarmo, pokud odpovíte správně, nevýhodou je, že si je nebudete moci vybrat.

Abychom uspokojili co nejvíce hráčů, vytvořili jsme speciální cenu složenou ze dvou fantastických her - DOGFIGHT firmy Microprose pro PC a KGB od Virgin pro AMIGU - obě tyto hry najednou můžete vyhrát, odpovíte-li správně na naše dnešní soutěžní otázky, které jsou jako obvykle středně obtížné, skoro až snadné. Upozorňujeme ještě, že odpovědi musí být napsány výhradně na korespondenčním listku s nalepeným kupónem a pokud možno zaslány co nejdříve. Z došlých odpovědí vylosujeme jediného vítěze, který od nás dostane již zmíněný DOGFIGHT a KGB.

A otázky?



1. DOGFIGHT je hra, která hráče zavede do různých časových období, aby si vyzkoušel různé způsoby boje s různými druhy letadel. Jaká další hra umožňuje letecké souboje v různých historických etapách?

2. Jako obvykle budeme ve druhé otázce chtít poznat vaše znalosti softwarových firem a jako obvykle to bude snadné. Deset her firmy VIRGIN a je to!

3. A i poslední otázka je neherní a prověří váš obecný přehled. Zjistíte, kolik měří a kde leží devátá nejvyšší hora světa (to proto, že tohle je deváté SCORE v dějinách).

Se správnými odpověďmi na tyto tři lehoučké otázky naložte tak, jak bylo popsáno výše (napište na korespondenční listek, obohatte o kupón a pošlete na adresu SCORE - Krupkovo nám.3, 160 00, Praha 6 a nezapomínejte se také těšit na výsledky, které se dozvíte v listopadovém SCORE 11.

Vaše redakce SCORE

SOUTĚŽ **score** **KUPON 4**

RECENZE

Měli jste někdy něco proti ufonům?

Chtěli jste jim dát přes držku? Konečně máte šanci...

Firma Dongleware si získala mé sympatie tím, že vydává hry, které nejsou úplně špatné, za cenu, která je více než příznivá.

Její hra „Aryavaiv“ dramaticky zpracovává dosud málo publikovaný incident,

ke kterému došlo v roce 1939 v jižním spirálním rameni galaxie na planetě Buhumbi. Díky nepozornosti hlídače uprchlo tenkrát z místní genetické laboratoře několik desítek polodivokých mutantů, kteří v průběhu příštích let zcela zdevastovali planetu i okolí, sežrali všechny uran a kobalt na okol-

ních planetách, unesli prezidenta, znásilnili celou jeho rodinu a znečistili jeho babičku. Pouze jeden člověk se jim dokázal postavit - letce Biggles, který se na planetu Buhumbi propadl červí dírou v roce 1918 - a o tom vypráví tato hra.

Hrajete právě toho letce Bigglese, který se jim dokázal postavit. Máte k dispozici raketu, která se dá po zuby vyzbrojit. Tedy - měla by se dát po zuby vyzbrojit. Problém je v tom, že během asi jedné minuty hry v pohodě nasbíráte pět „POWER-UPů“, čímž si pořídíte maximální možnou výzbroj a sbírání dalších „POWER-UPů“ se pro



„Mohutný kosmický koráb se řítí kosmickou prázdnotou.“



„Malíčký sprajt se šine zvolna skrolující obrazovkou.“

score	45%
Název hry:	ARYAVAIV
Výrobce:	Dongleware
Žánr:	Sci-fi
Styl:	Střílečka
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	20%
Atmosféra:	60%
Grafika:	60%
Zvuk:	75%

vás stane zbytečným. Totéž se dá říct o „SPEED-UPech“, které (a že to neuhodnete!) zvyšují rychlost vašeho manévrování. Hra je naprogramovaná celkem dobře - t.j. všechno se hýbe svižně a jemně, ale je velice nenápadná. Všechny rakety, příšerky a pozadí vypadají jako něco z deset let staré videohry. Levely jsou velice dlouhé a v případě smrti začínáte od jejich začátku. Navíc je dost proměnlivá jejich obtížnost. První level jsem proletěl asi až na dvacátou hru, zatímco druhý level na první pokus! Bohužel, celkově nic moc. Existuje spousta sharewarových stříleček, které jsou mnohem lepší.

FFUK

P.S: Kdo uhodne co znamená název hry, vyhraje korunu (možná).

Měli jste někdy něco proti žirafám? Chtěli jste jim dát přes držku? Konečně máte šanci...

Catch'em

Firma Dongleware si získala mé sympatie tím, že vydává hry, které nejsou úplně špatné, za cenu, která je více než příznivá.

Její hra „Catch'Em“ dramaticky zpracovává dosud málo publikovaný incident, ke kterému došlo v roce 1939 v jihoafrické městě Buhumbi. Díky nepozornosti hlídače uprchlo tenkrát z místní Zoo několik desítek polodivokých žiraf, které v průběhu příštích dnů zcela zdevastovaly město i okolí, sežraly všechnu řepu a bambus z okolních polí, unesly starostu, znásilnily

celou jeho rodinu a znečistily městskou galerii. Pouze jeden muž se jim dokázal postavit - a o tom vypráví tato hra.

Hrajete toho jednoho muže, který se žirafám dokázal postavit. Máte k dispozici síť, baseballovou pálku, psi žrádlo, hřebíky a další věci patřící do vybavení každého chytáče žiraf, který chce dělat čest svému povolání. V každém z levelů musíte nastražit psi žrádlo, počkat až k němu žirafa přijde, majznout ji přes hlavu pálkou, hodit na ni síť (hodte na něj síť!!! - red.) a odnést ji do bedny. To všechno dřív, než vyprší časový limit. Levelů je strašná spousta (určitě nejméně tři) a každý z nich má svůj kód, takže nemusíte hrát vždycky od začátku. V dalších úrovních se setkáváte se stále komplikovanějšími problémy - například musíte pomoci hřebíkům zatlouct bednu banánů, aby je žirafy nerozhazovaly po okolí (na banánu totiž můžete nebez-



„Uprostřed lovec, vpravo žeroucí žirafa.“



„Uprostřed lovec, vpravo dvě žirafy.“

score	65%
Název hry:	CATCH'EM
Výrobce:	Dongleware
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Akční
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	65%
Atmosféra:	50%
Grafika:	60%
Zvuk:	85%

pečně uklouznout a zlomit si páteř. Při zlomené páteři se pět vteřin nemůžete hýbat.

Grafika vypadá poněkud podezřele - řekl bych, že víc než 16 barev to nebude. Ovšem animace je ucházející (když nepočítáme to, že v rozsáhlejších levelech je celá hra dvakrát pomalejší) a hudba (na Adlibu) je celkem hezká.

Řečeno v kostce, „Catch'Em“ je celkem zábavná, i když nijak revoluční hra, která vám vydrží hodně dlouho, aniž by vás příliš frustrovala (to je cizí slovo, které znamená totéž co české slovo, které taky končí na „-ala“, ale nemůžu ho použít). Rozhodně je velké množství her, které jsou o hodně dražší a o hodně horší.

FFUK

P.S: Sorry. Teď jsem se koukal do Brehmova atlasu zvířat a nejsou to žirafy, ale opice.

THE GENIE'S CURSE

NAVODY

score
magazín počítačových her

Al-Qadim

Když jsem letos o prázdninách cestoval po zemích daleko na východ od naší země, potkal jsem tajemnou ženu jménem She-her-eza-da, a protože byla neobyčejně krásná, prožil jsem s ní tisíc a jednu vášnivou noc.



Po celou tu dobu jsem si ale nic moc neužil, protože tahle žena byla kromě krásy i neobyčejně upovídaná a neustále mi vyprávěla nové a nové pohádky. Abyste mi věřili, jednu vám budu taky vyprávět. Není ošklivá, jmenuje se Džinova kletba a je velice dlouhá. Abyste se v příběhu dokázali dobře orientovat, povím vám nejdříve o postavách a některých místech, na která v příběhu narazíme.

Aballat - zruinovaný a opuštěný ostrov, na kterém je láhev obsahující velice důležitou věc

Aliya - dcera rodiny Al-Hazrad, tedy Alova sestra, která se před začátkem našeho příběhu učila na kouzelnici a snažila se vzletnout. Krásná, ale občas protivná

Al-Hazrad - mocná rodina ve městě Zaratan ovládající džina Mulibana, ze které pochází i hrdina našeho příběhu, slavný Al-Qadim

Al-Katraz - ostrov, v jehož podzemí je obrovská věznice

Al-Naqqul - jméno ostrova Bezejmenných pánů

Al-Qadim - familiérně Al, hrdina našeho příběhu, nejmladší syn rodiny Al-Hazrad, sympatický, svalnatý a odvážný korsář

Aziz Naidelirib - džin vody, marid

Babazar - kdysi bohatý a vlivný obchodník v Zaratanu, který všechno svoje bohatství obětoval na záchranu nemocné dcery. Přes tuto lásku k dceři o byl ale podlý muž, který toužil jen po penězích

Bandar al-Sa'adat - trůnní ostrov, sídlo Kalifa a hlavní město celé říše. Palác je šlechtě přístupný, ve městě na ostrově je spousta obchodů, tržiště a kasárna, přesto jsou ale některá místa nebezpečná a vstup do jiných je zakázán

Beya Hrampulpishkin - džin země, dao

Farid al'Mutan - mocný kouzelník žijící ve věži západně od Zaratanu. Audienci u něj získá jen ten, kdo překoná jeho bludiště plné nástrah. Farid je velice žárlivý a jeho jedinou radostí je jeho žena - Pahari

Galant - klan žijící na západě ostrova Al-Katraz

Hajar - ostrov pokladu Bezejmenných pánů, na jehož povrchu je jediná truhla s magickým svítkem

Haroon abi Wassab - hlava rodiny Wassab, moudrý a rozvážný muž, který je však zasažen nenávisťní k rodině Al-Hazrad

Jaza'ir Jiza - ostrov Pánů džinů

Kara - Kalifova dcera, Alova snoubenka, před naším příběhem krásná, v jeho průběhu ztracená a na konci nalezená princezna

Khanah Satarah a Bubishan - dvě sestry, džinové vzduchu, djinn

Mizra Gubishbuskin - Pán džinů, džin ohně, efreeti

Muliban - džin rodiny Al-Hazrad, který je však postižen kletbou a odmítá plnit rozkazy. Právě opolo Mulibana se točí celý náš příběh

Pahari - spanilá vila žijící v oáze západně od Zaratanu, žena



kouzelnika Farida al'Mutana, velice moudrá a velice krásná **Quadi** - starosta města Zaratan, rozvážný a moudrý, stojící na straně rodiny Al-Hazrad a užívající svoji výřečnosti k obraně jejich členů

Ra'is Saris - velitel klanu Ganlat

Ra'is Taraq - velitel klanu Razif

Rashidin - senilní a zmatený poustevník žijící v knihovně na ostrově Shibaz, který zná jméno ostrova Pánů Džinů.

Razif - klan žijící na východě ostrova Al-Katraz

Sashana - zlá čarodějka obývající podpalubí ztroskotané magické lodi na Útesu mrtvého muže.

Senat - tajemný, lávovými poli pokrytý ostrov, na kterém je Láhev prázdnoty

Shibaz - ostrov s obrovskou knihovnou, na kterém kromě

netvorů a příšer žije i poustevník Rashidin

Sinbad - mistr a učitel Alův, moudrý a statečný muž, který však v našem příběhu figuruje jen okrajově

Sorcerer's Isle - Alův rodný ostrov, na kterém je město Zaratan, oáza a věž kouzelnika Farida al'Mutana

Sumla - členka konspirační organizace Bratrství Svobody v Kalifově paláci

Tarik - syn rodiny Al-Hazrad, Alův bratr, který zmizel za velice podivných a záhadných okolností dříve, než náš příběh začal

Wassab - nepřítel rodiny Al-hazrad v Zaratanu, kteří mají strach z Mulibana, džina rodiny Al-Hazrad.

Zaratan - jediné město na Kouzelníkově ostrově, sídlo rodiny Al-Hazrad, Alovu rodiště

Zubakon - učitel šermu na ostrově Zaratan, který se později přestěhoval na Bandar al-Sa'adat

Zummerand - vezír, který je v tomto příběhu jako snad v jediném orientálním příběhu kladnou postavou, i když se to tak nezdá.

Al ukončil kurs na korsára na výbornou. Byl rád, že už může opustit svého učitele Sinbada a vrátit se na rodný Zaratan, kde ho čeká svatba s Karou. Jeho poslední zkouškou by běh bludištěm plným nástrah a lákadel, což pro něj nebyl nijak těžký úkol - věděl totiž, že se nesmí zdržovat



sbráním mincí a pokladů, a tak bludiště proběhl hned na první pokus. Kouzelný koberec ho odnesl na pobřeží Kouzelníkovy ostrova, kde jeho dobrodružství začalo.

Zaratan

Al potkal svou sestru u bran města, a ta jej zavedla za jeho otcem, přivítali se, promluvili si a Al se vydal na prohlídku města, které tak dlouho neviděl. Když obešel všechny své staré přátele, vyhledal Babazara, místního obchodníka, který mu pověděl o svých starostech. Al přijal jeho nabídku a slíbil mu růžové plody rostoucí v oáze západně od Zaratanu, za což dostal kouzelnou hůlku Sunfire Shard.

I Quadi byl potěšen, že se Al vrátil a Al mu slíbil vyřídí smlouvu mezi rodinami Al-Hazrad a Wassab o příměří. Smlouvu donesl nejprve svému otci, který ji podepsal a i když v domě Wassab došlo k mírné potyčce, Haroon Wassab svolil k podepsání smlouvy u domu Quadi. Al došel pro sestru, která mu dala kouzelný prak a spolu se vydali k domu Quadi, kde podepsali smlouvu potom, co slíbili, že nepoužijí džina proti rodině Wassab. Podivné bylo, že ve chvíli, kdy smlouvu podepisovali se nebe zatáhlo a nad mořem se vzedmula divoká bouře.

Al se vypravil do oázy, kde nalezl kýžené růžové plody ve výběžku u jezírka v jeho východní části. Jaké bylo jeho překvapení, když se z jezírka vynořila Pahari. Al slíbil, že se o vile před nikým nezmíní a ta jej požádala o službu - vyřídí zprávu od Farida Quadimu. Al se vrátil do města, když cestou potkal Sinbada, od kterého dostal kouzelný svítek a kouzelnou hůlku Shard of Water Blast. Babazar byl neskonale šťasten za lék pro dceru ale na otázku, zda Al viděl v oáze vilu mu Al odpověděl záporně - nesměl totiž o její existenci nikomu povědět. Quadi byl zprávou od Farida nadšen a slíbil vydat se na cestu hned druhý den. Al se vrátil za Pahari do oázy a řekl jí o úspěchu. Jako odměnu vytvořila Pahari v západní části oázy uzdravovací místo, kam se Al v případě potřeby vždy uchýlí a uzdravil svoje zranění.

Když se Al vrátil z oázy domů, u bran na něj čekala matka a spolu se vydali na rodinný pozemek, kde vyslechli plavčíka, který se vrátil z cesty z Bandar. V hrůze vyslechli, že Muliban zešlel a potopil loď Wassabů, aniž by k tomu dostal příkaz. I Quadi spolu s rodinou Wassab se chtěl dozvědět pravdu a potom, co byl vyslyšen i plavčík Wassabů bylo všechno jasné - marné bylo ujišťování, že nikdo z rodiny Al-Hazrad nedal takový příkaz, čímž by porušil nejen podepsanou smlouvu, ale i všechny zásady a pravidla. Co horšího - na palubě potopené lodi byl i Kalif a jeho dcera Kara - Alova snoubenka. Uprostřed sporu se Al na otcův příkaz vypravil na západní pobřeží, kde našel Kalifa i jeho kouzelnou truhlu, které zážrakem moře vyvrhlo a spolu se vrátili do Zaratanu. Protože přivolaný Muliban jen potvrdil, že poslouchá jen příkazy svých pánů, byla celá rodina Al-Hazrad uvržena do vězení a jediný Al zanechán osudu, aby bez pomoci a bez prostředků očistil jméno rodiny a dokázal její nevinu. O tom, že to nebylo snadné se přesvědčíte i vy. Příště.

ICE

(pokračování v příštím čísle)

The Elder Scrolls: ARENA

NÁVODY

pokračování

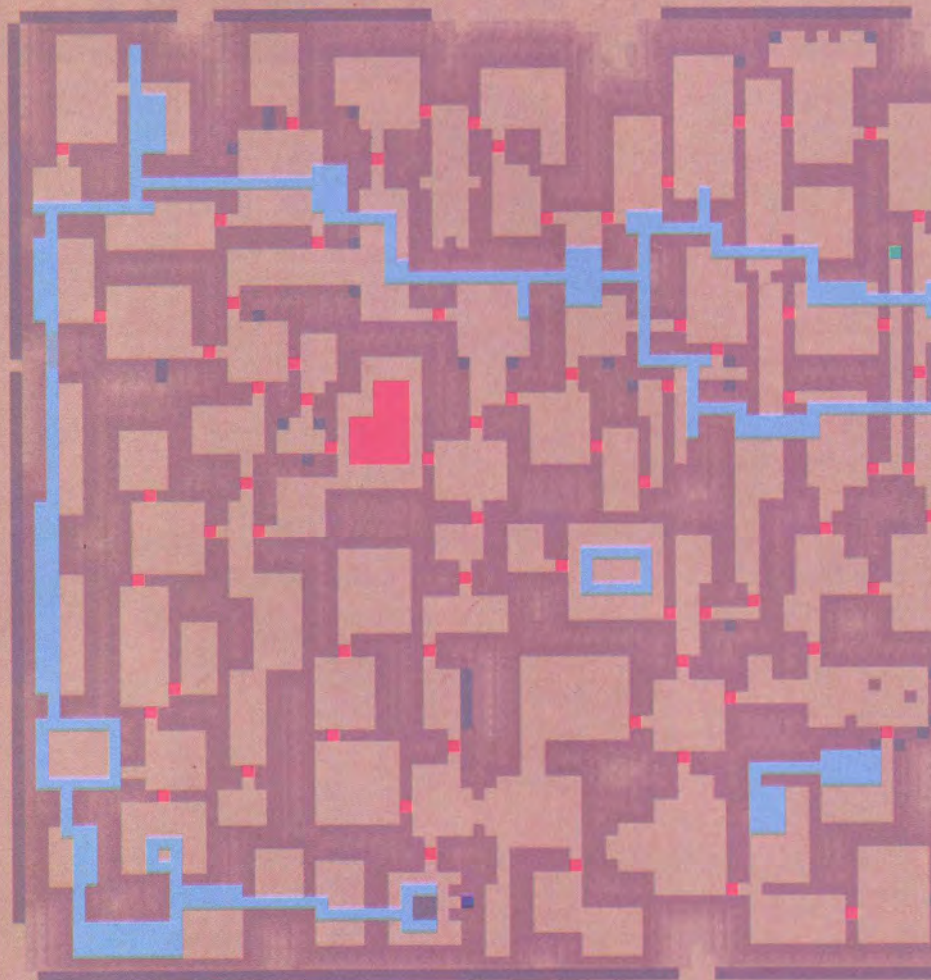
Další směr

svého putování obraťte do Highrocku, do velkého města Camlorn. Teď přichází trochu kritický moment, kdy je třeba se modlit, aby hra správně fungovala. Asi na jedné čtvrtině verzí Arény totiž v tomto městě nenaleznete chrám Brotherhood of Seth a to je, jednoduše řečeno, konec vašeho slavného putování. Chybu zjistíte rychle, zeptáte-li se prvního obyvatele zmíněného města na chrám a Brotherhood of Seth a on ho nebude znát. Budete-li patřit ke šťastné třičtvrtině majitelů správné verze Arény, chrám bez problémů najdete a představený vás pošle pro svítek do dolů Mines of Khuras. Tu podle map najdete a tradičně ji odnese mnichům. Zakreslí vám lokaci šesté části hole. Pro tu se půjde do krypty srdcí Krypt of Hearts, kde se uprostřed čtvrtého patra šestý kus hole. Pro díl další jedte do země Blackmarsh, do města Stormhold. Vyhledejte chrám Conclave of Baal. Mniši vás pošlou do Vault of Gemin pro ztracenou desku s rytinami. Tableta se nachází na jiho-východě druhého sklepení, za heslem „ONION“. Až desku mnichům přinese, zakreslí vám do mapy les Murkwood. V jeho prostředku naleznete schody do malé krypty, kde je přímo proti vchodu za hádankou „WATER“ sedmá část hole.

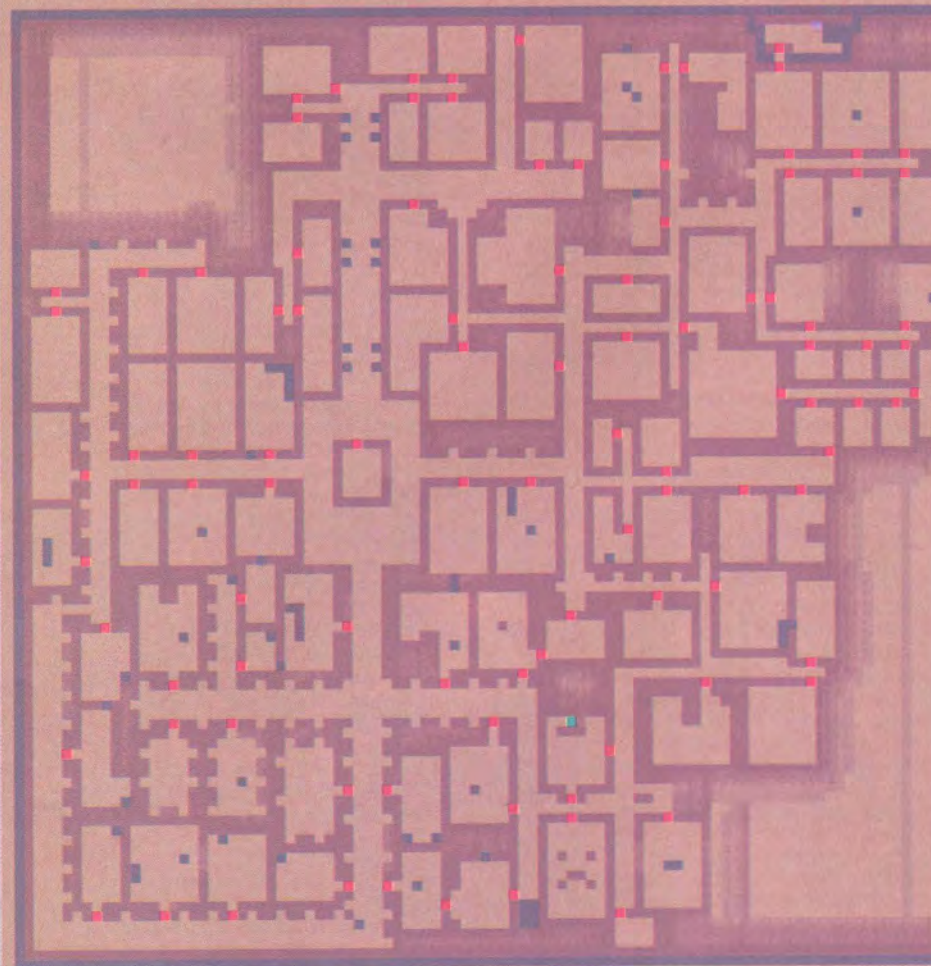
Následuje putování do země Morrowindu, do města Ebon Heart. V paláci vás vladař pošle pro ztracený artefakt. Ten se nachází ve druhém patře dungeonu Black Gate za hádankou „RAIN“. Pak získáte lokaci poslední části hole, nachází se pod sopkou v jeskyních Dragoth Or. Na jiho-západě první úrovně sestupte do druhé, kde posbírejte pět klíčů k východu. Teprve ve třetím patře je osmý díl hole, po jehož sebrání se musíte osvobodit odpovědí „E“. Teď už zbývá jen dojet do hlavního města uprostřed země a vstoupit do mágova paláce. Ve čtvrtém sklepení po obrovském množství nerovných soubojů zabijte samotného mága, vezměte mu Mithrilový klíč, odemkněte mříž malé komůrky a rozbijte kouli s jeho duší. Nashle u druhého pokračování série Elder Scrolls, Mournholdu.

LÁDA ŽENATÍK

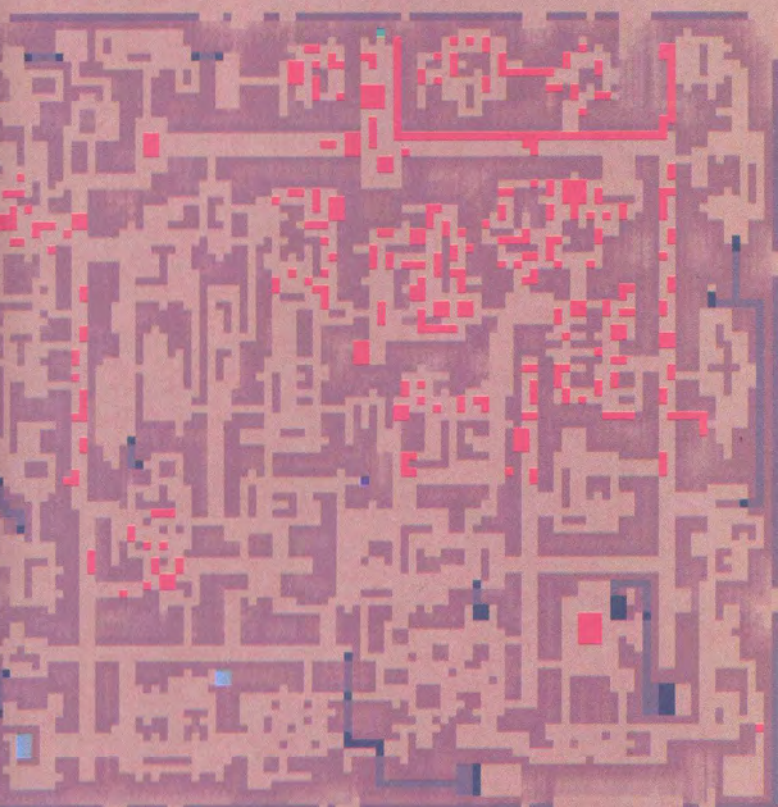
Temple of Mad God 1



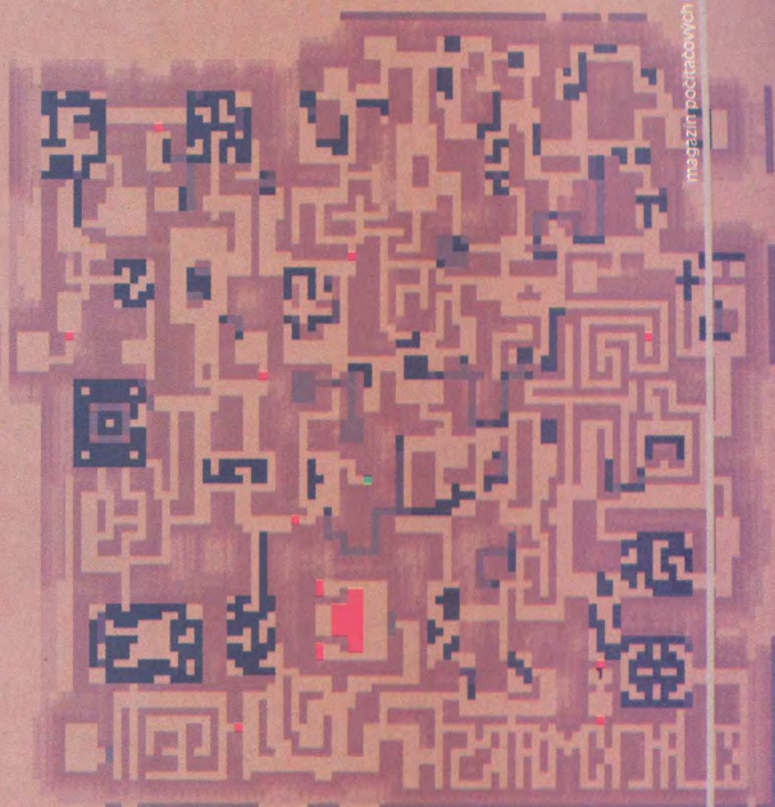
Temple of Mad God 2



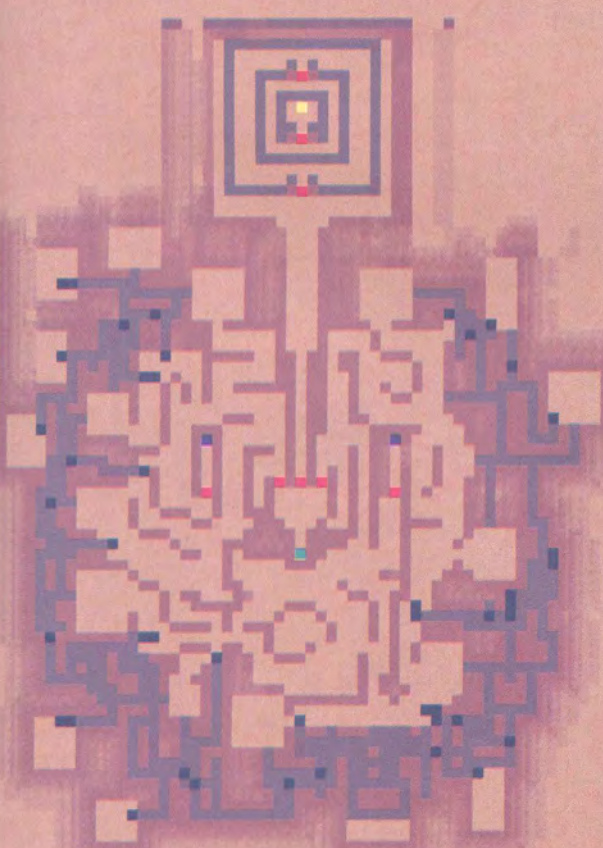
Mines of Khuras 1



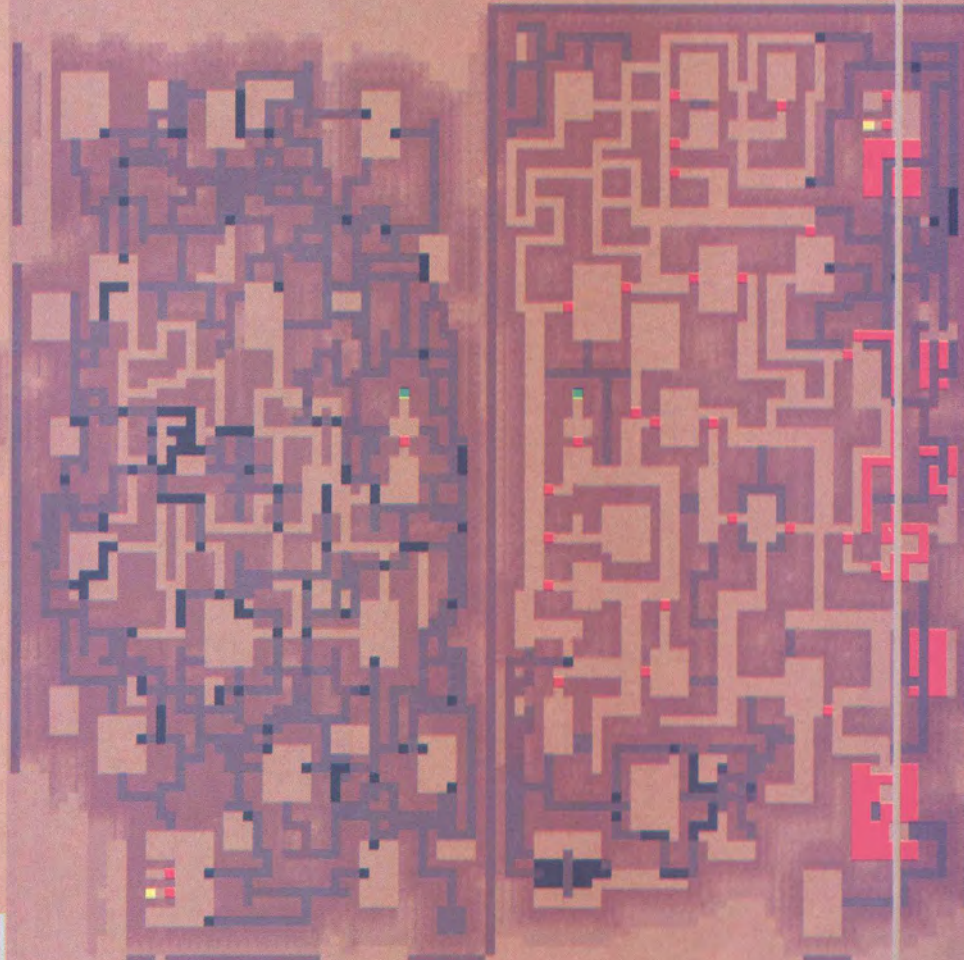
Mines of Khuras 2



Labyrinthian 1



Labyrinthian 2



score 86%Název hry: **THE ELDER
SCROLLS: ARENA**

Výrobce: Bethesda Softworks

Žánr: Fantasy

Styl: Dungeon

Počítač: PC

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:

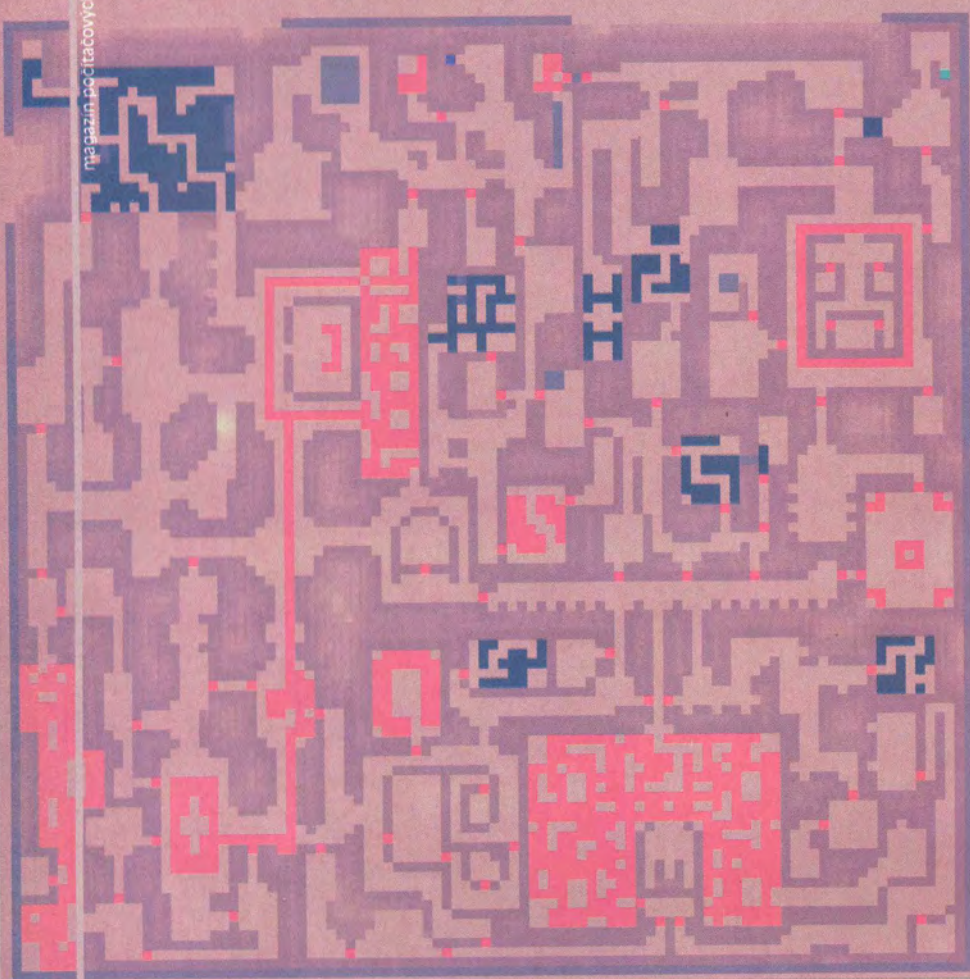
Originalita: 75%

Atmosféra: 90%

Grafika: 80%

Zvuk: 90%

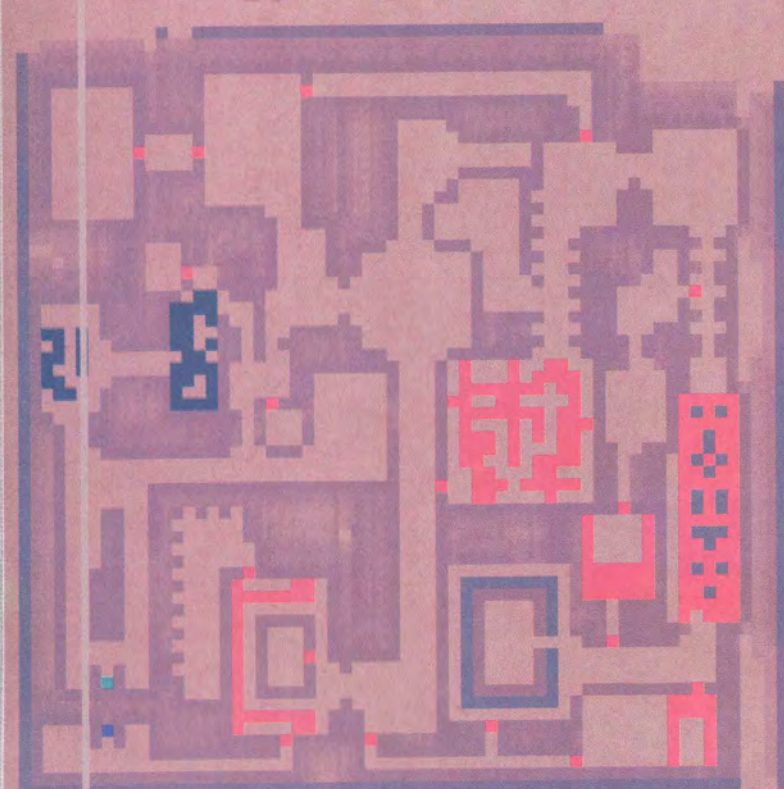
Crypt of Hearts 1



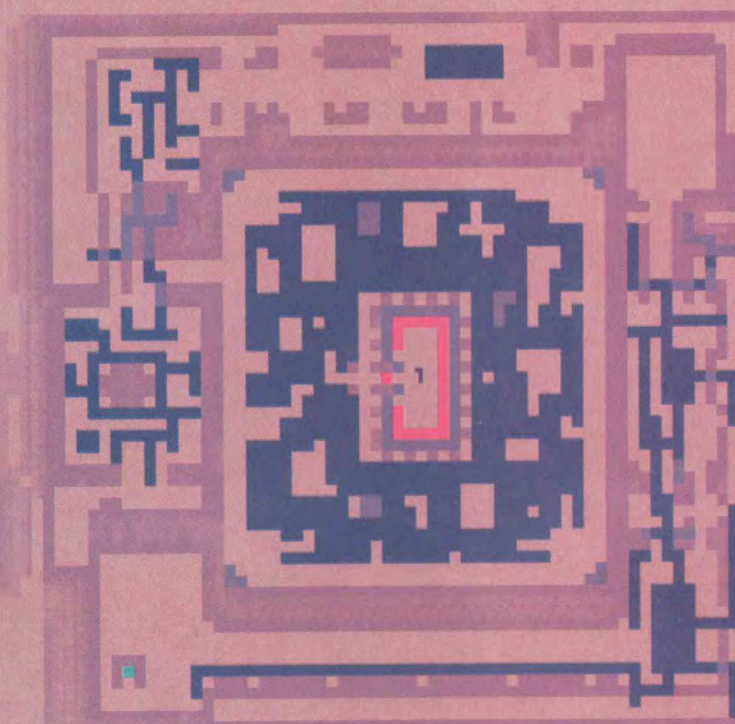
Crypt of Hearts 2



Crypt of Hearts 3



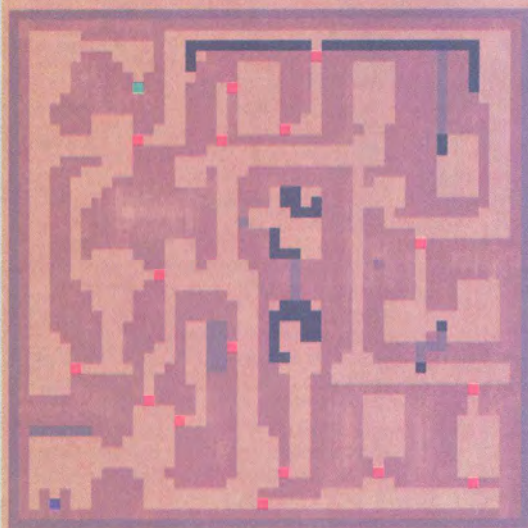
Crypt of Hearts 4



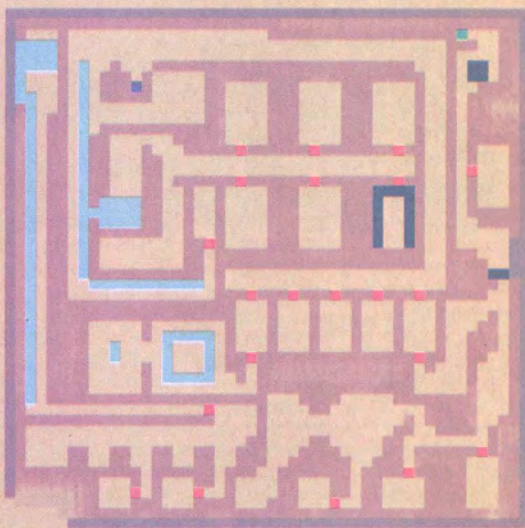
NAVODY

The Elder Scrolls:

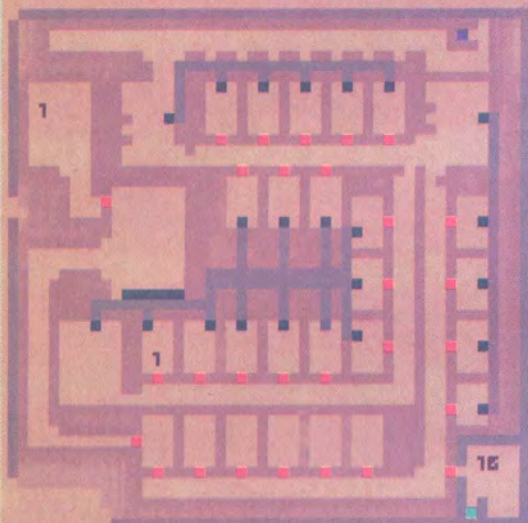
Crystal Tower 1



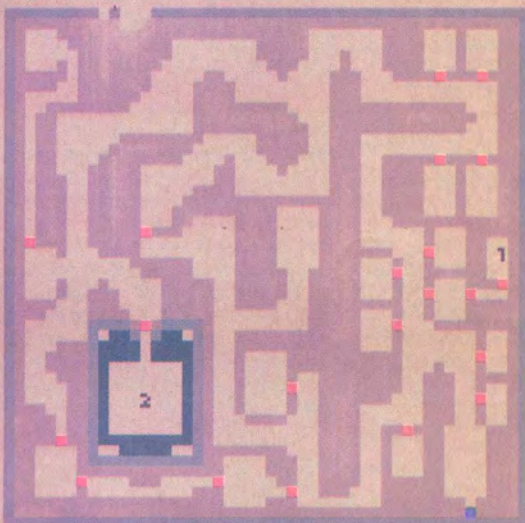
Crystal Tower 2



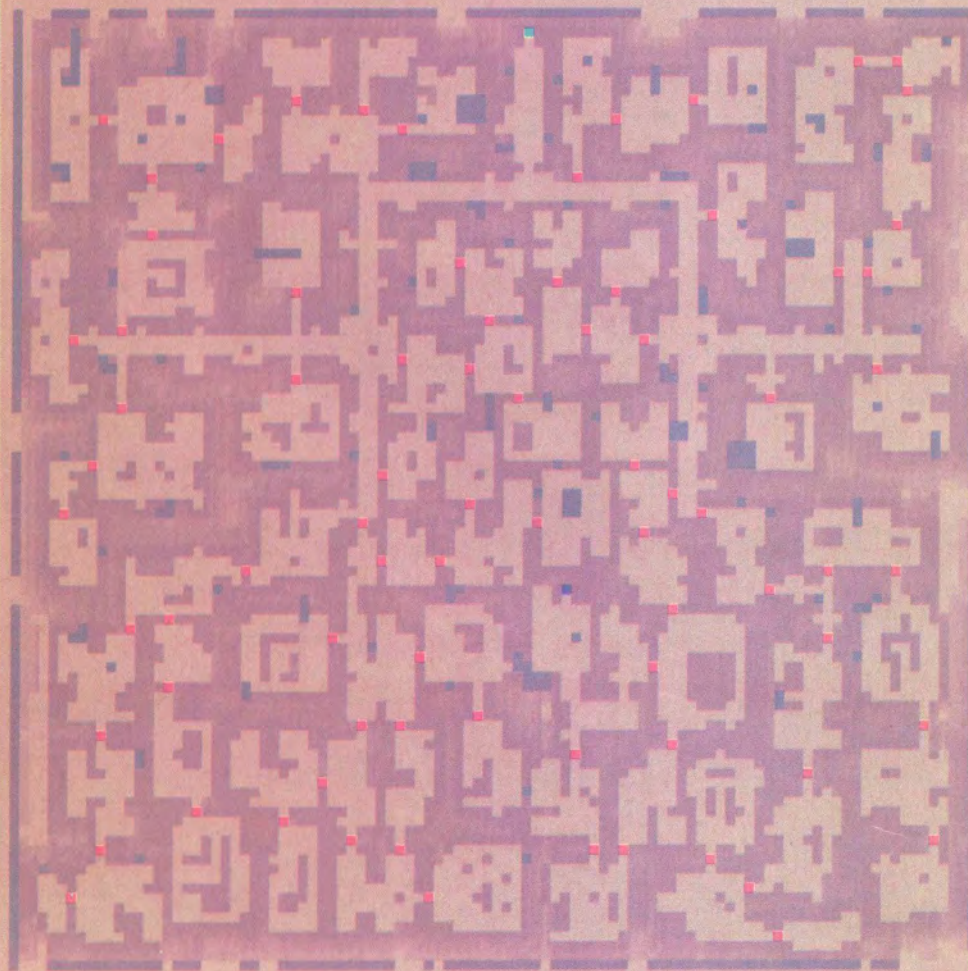
Crystal Tower 3



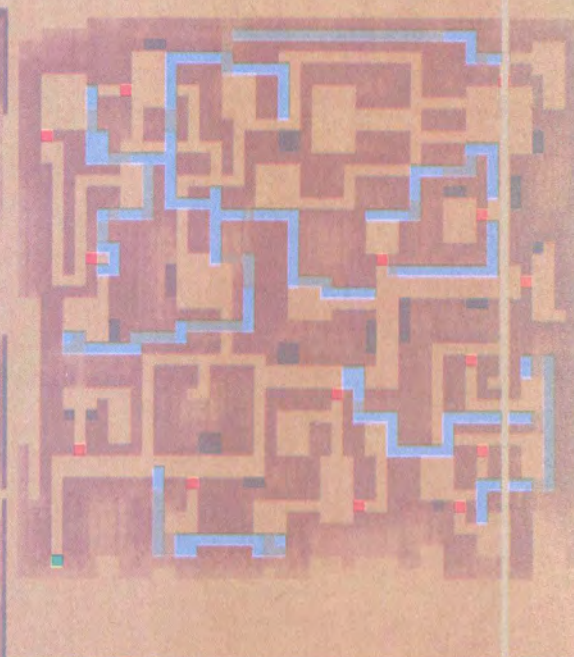
Crystal Tower 4



Vaults of Gemin 1



Imperial Dungeons



ARENA

NÁVODY

(dokončení návodu)

Ravenloft

score	90%
Název hry:	RAVENLOFT
Výrobce:	SSI
Žánr:	Horror
Styl:	Dungeon
Počítač:	PC
Obtížnost:	střední
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	95%
Grafika:	95%
Zvuk:	90%

Zpět ve městě si můžete odlehčit od přebytkného nákladu ve své skrýši v hospodě. Jděte do domu s duchem. Duch vám přikáže jít na hřbitov do jedné z hrobek a pomstít smrt jeho rodiny. Aby si mohl zkontrolovat, zda mu opravdu pomáháte, vlezte do jednoho z vás. Postižený charakter se jeví jako posedlý. Seberte klíč od hrobky a pomocí klíče od představeného si odemkněte hřbitov. Na hřbitově jsou učiněna jatka se zombikama. Pobil jsem jich stovky. Je to vlastně dobré cvičení boje, ale dáváte ztrátu level zkušenosti, což je velmi nepříjemná věc. Vlevo od vchodu leží hledaná hrobka, kterou je nutno odemknout klíčem z duchova domu. Uvnitř prostě zabijte Grymiga, lorda Ghoulů a poberte věci, ale pozor! Nezapomeňte sebrat pytlíček s elfím zlatým prachem „Pouch of Golden Dust“. Vyjděte ven, duch vám poděkuje, daruje vám klíč od tajného pokoje v jeho domě a zmizí do pekla. Než opustíte hřbitov, jděte k jeho jižní stěně a pořádně se rozhlédněte. Za jednou z hrobek leží na zemi druhý pytlíček se zlatým prachem, který je také velmi důležitý. Obsahem pytlíčku posypete obě sochy stojící před jihovýchodní hrobkou (je to ta budova, na níž je vytesána pověst o lásce a zradě, je ni obsaženo slovo dust - prach, což má být „logickým“ zdůvodněním akce s pytlíky). Sochy se probudí k životu. Střídavě s nimi mluvejte, čímž získáte požehnání do hrobky vstoupit. Zvědaví pařani můžou vstoupit bez požehnání, aby uviděli zlou vilu Banshee hlídající vchod do krypty. Když jsem se s ní pokoušel dorozumět, zařvala na mě tak, že mi zemřeli všichni najednou. Nezapomeňte se teď vrátit do vesnice, do duchova domu, kde si musíte jeho klíčem odemknout zmíněnou tajnou místnost, v níž leží první z pěti důležitých předmětů - červený diamant Fire Gem.

Zpátky na hřbitov vstupte do „dobyte“ hrobky (The Elven Crypt: Lower Level I) a promluve si s mrtvým princem. Mimochodem, jestli jste pečlivě sledovali příběh hry, jistě víte, že mrtvý princ je bratr Strotha. Sám ďábel Stroth se zamířoval do jeho vyvolené a když se mu nevedlo ji sbalit, oba raději zabili. Sergei a jeho Tatyana teď truchlí v této hrobce a přemýšlí, jak se pomstít. Princ prosí o záchranu své duše, pošle vás pro svůj ztracený přívěšek, jenž se nachází v dolním patře krypty. Prvním patrem projdete bez problémů, musíte ale dávat pozor na příšerky Wighy, které sají energii vašich lidí a tím vám ubírají pracně získané levely zkušenosti. Čtyřmi

teleporty se postupně dostanete ke klíči, který odemkne vchod do dalšího patra (Elven Crypt: Lower Level II). Zde se přes nepříjemné duchy a bytosti ohně (viz. seznam příšer na konci návodu) musíte dostat ke ztracenému přívěšku. Protože mi to dalo pěknou fušku, zakreslil jsem do mapy umístění tlačítek otevírajících sérii dveří vedoucích k přívěšku. Potkáte zde první nepříjemné teleporty, brání vám v cestě kupředu. Zdá se, že na ně neexistuje žádný jednoznačný recept. Prostě jsem se okolo svizelného místa motal tak dlouho, až jsem se dostal chodbou dále. Hlavně fungovalo pomalu postupovat pozpátku při zdi. Trochu složitě, že? Snad vymyslíte něco jednoduššího. Přívěšek odnese o patro výš mrtvému princovi. Za odměnu dostanete další z pěti magických předmětů: elfí korunu „Elven Crown“, dobré elfí brnění a vynikající meč.

Vydejte se k zámku Ravenloft. Odemkněte ho klíčem od oživeného klerika a vstupte. Zámek se hemží spoustou velmi různorodých nepřátel. Uvítají vás hejna poměrně ubohých rytířů značky Doom, které jsem rozprásl několika pořádnými kouzly. Ve vyšších patrech narazíte kromě rytířů také na vampíry známé již ze hřbitova, na oživé kamenné sochy, které také není nemožné pobít a na nejtvrdší potvory z celé hry jménem Zombie Golem, které pro změnu JE těžké pobít. Doporučuji se jim spíš zdaleka vyhnout, ale občas to, bohužel, nebude možné. Pamatujte si, že těmto mutantům příliš nevaří útočná kouzla, takže je dobré je svázat kouzlem Hold monster a sekát je vším možným, co je dost ostré. Ve slepení narazíte na klasické smrčky, které odevzdaně přijmou svou druhou smrt z jakékoliv vaší zbraně. Pozor na malé vlasaté potvory, jež, stejně jako vampíry, mohou vysát level zkušenosti. V zámku na vás čeká několik úkolů a složitých hádaneček. Nejdříve podle mapy poberte všechny klíče a vězte, že mi dalo pěknou práci je všechny najít. Procházel jsem okolo všech stěn, zdálipak nejsou průchozí nebo jestli neskrývají malíčka tlačítka. Musím se pozastavit nad tím, že jsem byl příjemně překvapen zjištěním, že se do automapy tajná tlačítka a vchody nijak nezakreslují. Musíte si je prostě najít, což je velká zábava. Na obzvláště tuhé kousky býváte obvykle automaticky upozorněni jedním z vašich lidí, ale raději se na to nespolehejte.

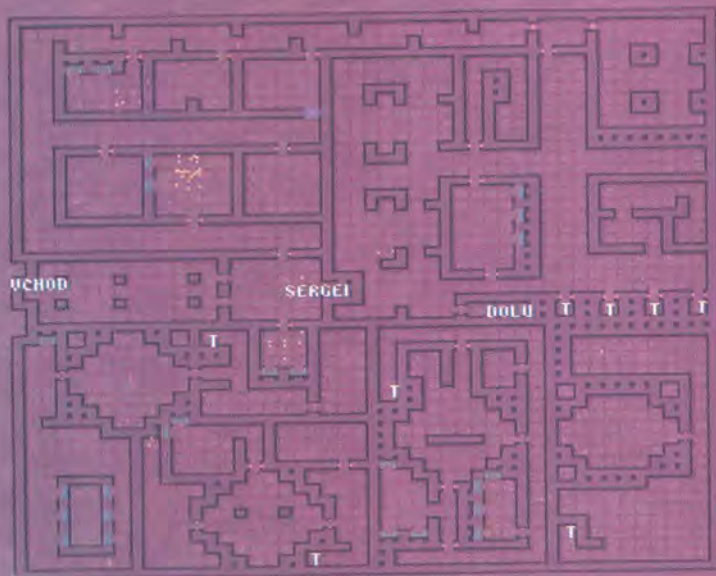
V Havraní věži, která sestává pouze z dlouhého točitého schodiště, najdete potencionálního pomocníka, svalnatého černocho. Je na vás, zdali si ho vezmete s sebou. Tato věž je zamčena na stříbr-

ný klíč, který se nachází v patře „The Weeping Rooms“, ale nebudete ho potřebovat, jelikož se všechny dveře až k černochovi dají bez problémů vypáčit. Podle map se snažte zorientovat ve složité struktuře zámku. V jeho přízemí „Main Floor“ se nachází jediné dva klíče, které budete v zámku potřebovat - Axe Key a Blood Bat key. Oba hlídají zombie golemové, takže je pěkná fuška je získat. Ve stříbrné věži „Main and Secondary Towers“, zamčené na symbol dvojsečné sekery - odtud Axe Key, najdete mučeného vězně, ze kterého se vyklube vážený člen sekty havranů. Za odměnu vám dá své pírkó „Wereraven Feather“, které je dalším z pěti předmětů zmiňovaných v Trilinné Katalogu. S tajným heslem vás pošle za hospodským, který údajně ví více. Při osvo- bozování havrana si dejte pozor na nenápadného inkvizitora, kterého zabijte raději z dálky, protože jeho dotek způsobí nepříjemnou nemoc.

Vratte se tedy do vsi, do hospody. Promluve s hostinským a zmiňte tajnou formuli od havrana z věže. Pošle vás na další schůzku do starého skladiště. Jděte tam (JV vesnice) a domluve s představeným sekty setkání s vrchním havranem. Vrchní havran se nechá slyšet, že by Strotha také raději viděl tuhého a popíše vám, jak získat další z artefaktů. Také vám dá klíč k druhému sklepení kláštera a speciální čtecí skličko „Scrying glass“, kterým přetnete Sashiny listiny v podzemí kláštera, kde se dozvíte o umístění amuletu kasty havranů. Až domluví, zmizí, a na jeho místě bude ležet klíč od katakomb (The Catacombs below Barovia). Tyto prostory pod městem mají sice pouze jednu úroveň, ale je docela tuhá, plná tajných tlačítek, fireballů a neviditelných stěn. Bojovat budete se psy pekelníky, kterých je zde, na rozdíl od kláštera, velké množství. Pozor na přízraky Wraiths, kteří jsou sice ubožáci, ale vytahují energii (bližší popsáno v bestiáriu na konci návodu). Celkem budete muset najít čtyři klíče „Sapphire key“, „Ruby key“, „Emerald key“ a „Onyx key“, které klasicky otevrou cestu vždy do další části bludiště. Kromě klíčů, které vám pomohou ven, sbírejte hlavně mince, ty jsou velmi důležité! Poberte všechny, co jsou vyznačené na mapě, celkem jich budete potřebovat patnáct. Nakonec vylezete poklopem do jednoho domů v severový-

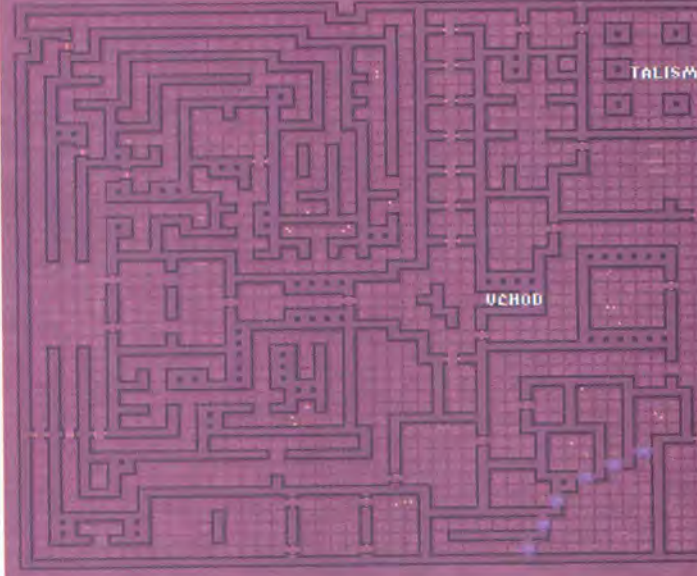
MAPA Č. 6

ELVEN WARRIOR'S CRYPT-LOWER LEVEL 1



MAPA Č. 7

ELVEN WARRIOR'S CRYPT-LOWER LEVEL 2



chodní části vsi. Jděte do hospody a za posbírané peníze kupte od cikána magický nápoj „Vistání potí-on“, s jehož pomocí můžete v libovolném místě projít jedovatou mlhou.

Teď přichází poměrně rozsáhlá část hledání Sashových dokumentů ve druhém sklepení kláštera. V těchto dokumentech se dočtete o tom, jak získat magický amulet „Amulet of the Ravenkind“. Věřte mi nebo ne, amulet jsem našel mnohem dříve, než jsem si tyto dokumenty přečetl. Nemohl jsem totiž najít vchod do druhého podzemí kláštera (The Old Church: Lower Level II). Je schovaný za neviditelnou stěnou v severní části prvního sklepení, přičemž chodba úplně vybočuje z normálního tvaru mapy a tudíž jsem ji nemohl najít (viz mapa). Zmiňuji se o tom hlavně proto, že tuto pouť za dokumenty můžete VYNECHAT a jít si přímo pro amulet. Pokud si ale Ravenloftu chcete užívat trochu déle, řeknu vám, jak na to, jinak tento odstavec přeskočte. Vchod do druhého klášterního sklepení odemknete zlatým klíčem od vrchního havrana. Dole vás čeká jen jeden druh nepřátel - stíny. Jsou poměrně neškodné, máte-li nějaké lepší brnění, např. z elfí hrobky, není se čeho bát. Podle mapy najdete klíč „Slzu“ (Teardrop Key), který odemkne všechny dveře v této úrovni. Brzy naleznete tři Sashovy listiny. Jedna je psaná normálním písmem a vcelku není k ničemu dobrá. Ostatní dvě jsou ale složitě zašifrovány a je třeba je číst skličkem „Scrying Glass“ od havrana. Čtou se tak, že jednomu z vašich lidí dáte do jedné ruky šifrovanou listinu a do druhé ruky skličko, pak teprve listinu použijete. Po přečtení obou šifrovaných pergamenů vám bude jasné, jak získat amulet ze starého dubu v mrtvém lese pomocí čtyř semínek Morninglord's Seed. Co mi však není jasné je, proč autoři dali hráči možnost tuto zajímavou část klidně obejít a navíc ztížili hledání vchodu do nižšího sklepení, jako by ani nechtěli, aby si někdo Sashovy spisky četl.

Vypijte nápoj „Vistání Potion“ od cikána. Ať do mlhy vstoupíte, odkud chcete, objevíte se na fixním místě uprostřed mrtvého lesa. Tam vás čeká poměrně hutná bitka s celou armádou oživlých stromů Treantů. Máte už ale přeci dost tuhá kouzla na to, abyste to pěkně roztočili, ne? Až les vyčistíte, můžete posbírat pár maličkostí, ale hlavně dvě semínka „Morninglord's Seed“. Všimněte si velkému množství teleportů. Všechny, kromě jednoho na východním okraji mapy, jsou nanic. Tento jeden teleport vás přenesení do minulosti, kdy starý dub ještě stál, protože v současné době je už zničen. Možná se vyskytnou problémy, v rozpoznávání jste-li v přítomnosti či v minulosti. Jednoznačně to poznáte podle toho, zda v kruhu uprostřed lesa roste strom, stačí se podívat na mapu, je-li v kruhu symbol stromu. Pokud vás teleport do minulosti nepřenesení (mě se to párkrát stalo), prolezte systematicky všechny ostatní teleporty a potom teprve vstupte do toho pravého, to by mělo fungovat. V minulosti můžete také posbírat pár užitečných věcí, ale hlavně opět dvě semínka „Morninglord's Seed“, takže celkem budete mít čtyři. S nimi jděte do magického kruhu se starým dubem. Všimněte si čtyř malých kroužků z kamenů umístěných okolo dubu. Do každého z těchto kroužků položte jedno semínko Morninglordu a získáte amulet kasty havranů „Amulet of the Ravenkind“. Tento amulet je jediná zbraň schopná usmrtit Strahda, takže hurá zpět do Ravenloftu.

Za knihovnou v Halls of Weeping je tajná místnost, ve které jsou dveře zamčené na červený netopýří klíč „Blood Bat Key“. V další místnosti leží na zemi veledůležitá vizírska karta „The Mysts“, která je jednou z pěti věcí potřebných ke vyzvání, takže ji opatrujte jako oko v hlavě. Za kartou je schodiště sestupující do nehlubšího podzemí zámku. Dole vás čekají extra tuhé bitky asi s deseti Zombie Golemami a sem tam nějaká vampírka nebo smrtka. Na severu

a na východě velké haly vpravo jsou menší postranní místnosti, v každé z nich je ukryto maličké tlačítko (viz mapa). Až je obě stisknete, otevře se malý pokojíček uprostřed velké haly, který vás teleportuje ke schodům do doupěte samotného dábla Strotha. Než sejdete dolů a dáte se s ním do boje, pořádně se vyspěte a nadopujte. Charakterům se dvěma meči v rukou raději dejte jeden štít. Nezapomeňte dát jednomu z vašich lidí do ruky amulet z dubu, který vysílá blesky schopné zabít Strahda. U Strahda se nedá odpočívat a jeho doupě, pochopitelně, není možno opustit, protože za vámi zapadnou dveře. Abych řekl pravdu, zabít Strahda není nic těžkého, protože střílí jen firebally a v boji zblízka nestojí za nic, ve srovnání se Zombie Golemem je to měkoto. Častým pozorováním mapy sledujte jeho pohyb po místnosti a vyhýbejte se linii jeho střel. Vždy, když se k němu dostanete blíže, střelíte na něj světlo z amuletu. Asi po patnácti ranách bude po něm. Jeho smrt můžete urychlit házením různých zbraní a kouzlením nejsilnějších kouzel, ale nejsem si jistý, jak dalece na něj ostatní zbraně platí. Až to bude mít za sebou, seberte vytoužený „Lord Dehl's holy Symbol“. Teď vezměte do ruky Trimiin Catalog a přečtěte ho, přijdou báječné gratulátky.

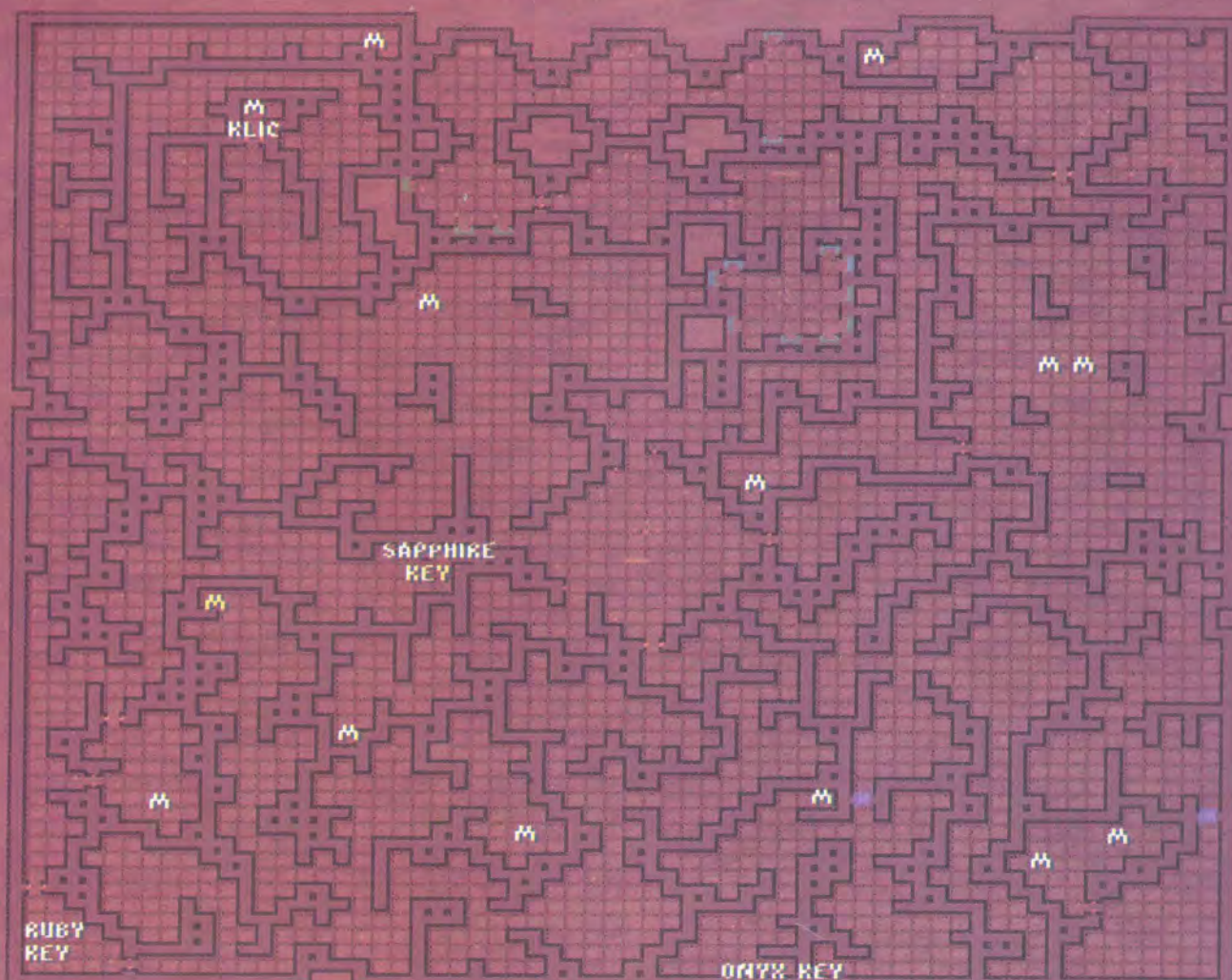
Nakonec Bestiarium - abecední seznam příšer:

Banshee - Vila věštíci smrt hlídá hrobku Strothova bratra Sergeje, je nezničitelná, musíte se ji zbavit pozhánáním od jejích sester (viz návod)

Bone Golem - Kostěný Golem je velmi tuhý! V celé hře je asi pět exemplářů tohoto druhu, všichni jsou rozlezlí v jeskyních pod lvysem. Nejlepší je vyhnout

MAPA Č. 8

GREATER CATACOMBS BENEATH BAROVIA



M=MINE

NÁVODY

MAPA Č. 9

se přímému kontaktu a zničit golema kouzly, dva dobře mířené Firebally by měly stačit.

Brigand - zbojníci se vyskytují ve městě a podél cest. Zabíjet je není přítěž, ale požitek. S dobrými kouzly můžete pořádat naprostá jatka.

Broken One - Rozbitáci jsou neškodné trosky zalezlé v opuštěných domech vesnice Barovie, zabijí je všechno, žádný problém

Darkling - temné bytosti zombického typu. Je jednoduché je pobít, ale pozor, můžou způsobit otravu.

Doom Guard - Strážé Zkázy spolu s jinými monstry hlídají všechny patra zámku Ravenloft. Je poměrně jednoduché je pobít, používání kouzel hromadného ničení ušetří čas. Vyskytují se v houfech.

Gargoyle - Chrlíci jsou tvrdší kamenné sochy bránící některá patra Ravenloftu. Je možné je pobít, ale ve větším množství můžou být nebezpeční.

Chast - Přízraky podobné ghoulům, jsou alergičtí na kouzla

Choul - V podstatě jiný druh zombiků, jejich dotek může paralyzovat, ale stává se tak zřídka a jen při slabém brnění. Vyskytují se v noci v okolí kláštera a na hřbitově. Na hřbitově se s nimi často zvrhnou v jatka hromadného ničení, ale pozor, abyste v extáze destrukce nezapomněli na vampírku. Ghoulové se na hřbitově neustále rodí, takže je lepší jim utéci.

Goblin - Trapní skřeti padnou po první ráně mečem, je jich plno ve Svalichském lese.

Hellhound - Pekelní psi jsou docela tuzí, jsou odolní vůči kouzlům, hlavně proti Fireballu. Musíte je pobít ručně, ale pozor, protože střílí ohnivé koule. Pár jich je v klášteře, ale na velké množství narazíte až v katakombách pod vesnicí, tam si jich užijete až až. **Inkvizitor** - je ve hře pouze jeden. Vyslychá zajatého havrana v ravenloftské věži. Je sice snadno zabitelný, ale jeho dotek může způsobit velice nepříjemné onemocnění, na které mi jeden charakter málem chcipl.

Pyre Elemental - Ohnivá Bytost se vyskytuje výhradně v Elfi Kryptě na hřbitově. Je velmi tuhá, doporučuji na ni metat ledové šípky a přivolávat bouři Ice Storm. Jelikož je pomalá, můžete před ní couvat a házet na ni létající zbraně vracející se do rukou.

Revenant - podobný zombikům, je lepší zabíjet ho kouzly

Shadow - Stín se vyskytuje výhradně ve druhém sklepení starého kostela. Trochu ubírá sílu, ale v podstatě je neškodný, shlukuje se do skupin, takže je možno zničit Fireballem i několik stínů najednou.

Skeleton - klasická smrtka hostuje téměř všem kobkám a slujím. Velké hejna smrtek jsou k vidění v jeskyních pod lvilysem. Platí na ni hlavně tupé zbraně, které jí roztrásknou lebku jako oříšek. Často se smrtky znovu objeví na místech, kde jste je definitivně vyhladili, prostě se složí z rozsypaných kostí a je to.

Spectre - podivné průhledné zjevení vyskytující se v elfi kryptě, je nebezpečné, protože vytahuje energii z vašich lidí, čímž jim snižuje level. Doporučuji zabíjet z dálky, ať už pomocí kouzel nebo házečích zbraní

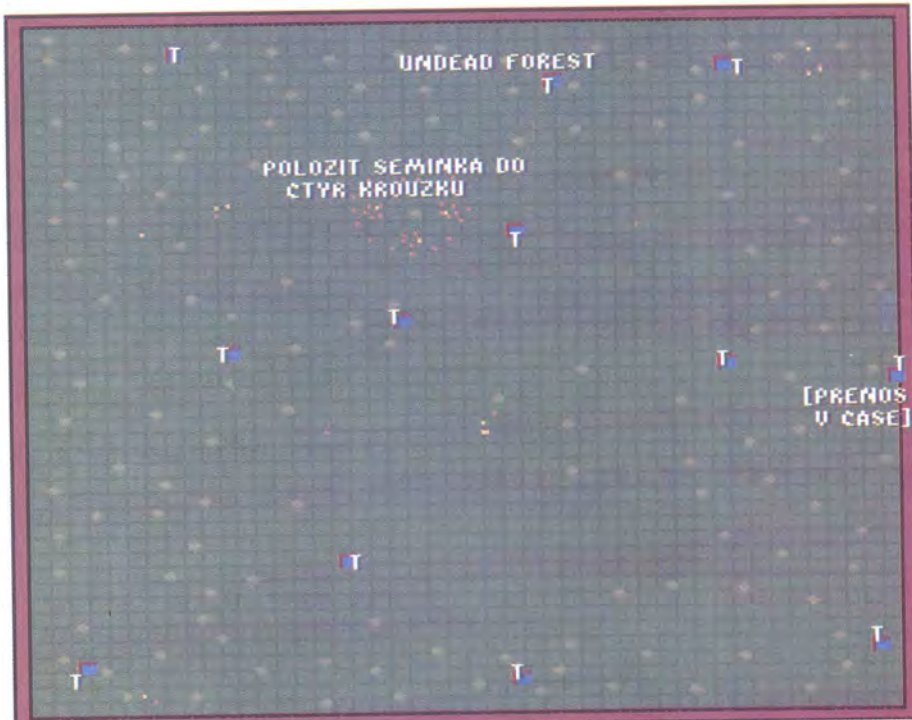
Treant - Živých stromů je plný Mrtvý les. Jsou jich tam celá hejna a napadnou vás všichni najednou. Prostě před nimi utíkejte, občas se otočte a vystřelte Fireball, Cause Serious Wounds nebo Magic Missile. Špatně se proplétají mezi statickými stromy, takže můžete uniknout do bezpečí a trochu se vyspat. I když by se možná zdálo, že se stromy neustále rodí, je jejich počet konečný, což jsem zjistil jednoduše tím, že jsem je v extáze všechny pobil.

Vampire - velmi nepříjemné upírky. Těžko se zabíjejí, používejte spíše kouzla. Při bližším styku se jim v osmdesáti procentech případů povede vytáhnout vám energii, čímž vám, stejně jako Spectrové, sníží level. Trapné je, že hláška o ztrátě level se na obrazovce většinou jen tak mihne, takže nikdy si nemůžete být jistí, zda jste to „koupli“ nebo ne. Proto je dobré se po každém souboji s vampírkami podívat, zdali se vaše úroveň nesnížily. Nejvíce vampírek je na hřbitově a ve druhém sklepení Ravenloftu.

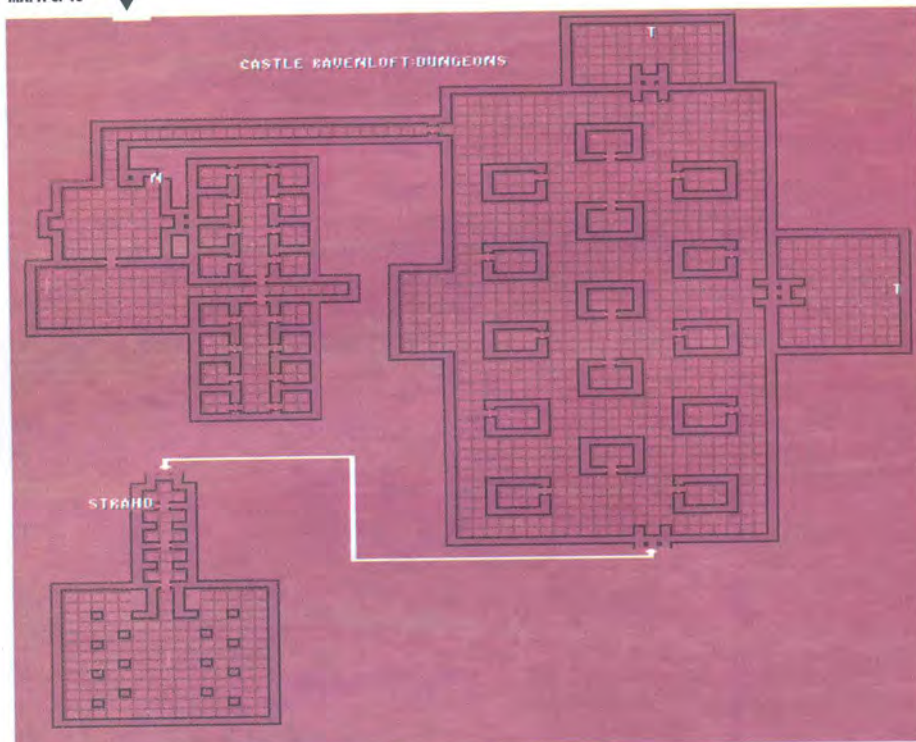
Werewolf - vlkodlaci padají pod mečem jako hrušky. Trošku tvrdší je speciální

Albino Werewolf, vyskytující se v lese západně od vesnice (The Woods west of Barovia). Toho musíte zabít, pokud chcete vysvobodit ze zakletí člověka ve vlkodlačí jeskyni (Werewolves Cavern).

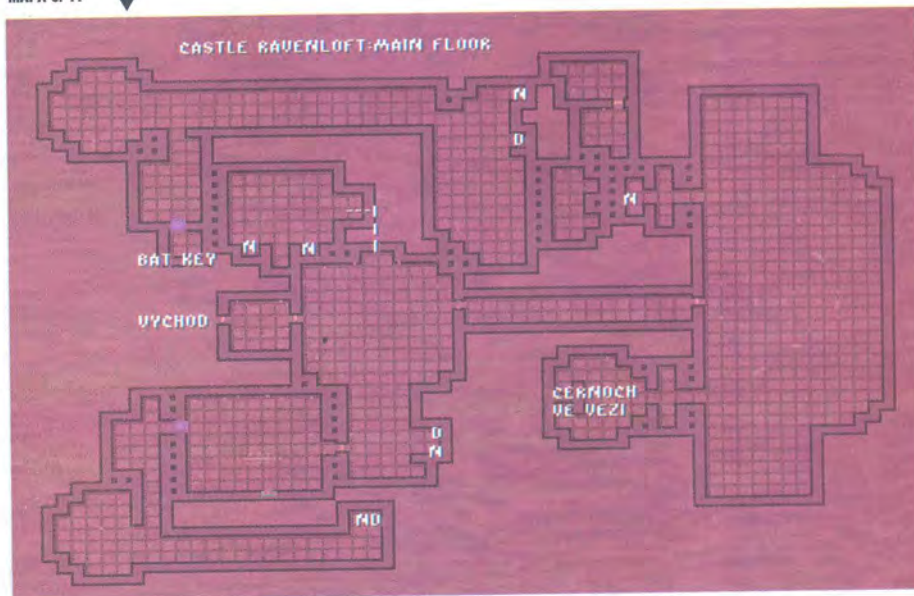
Wight - vlasatá zrůda vyskytující se téměř všude



MAPA Č. 10



MAPA Č. 11



v menších množstvích. Je sice křehká, ale stejně jako vampírky a Spectra snižuje level, takže bacha. Často se nenápadně rojí mezi ostatními potvory a někdy kousnutím vytáhne energii, aniž byste věděli, že byla v boji přítomna. Spousta jich je v prvním sklepení elfí krypty. Překlad jména Wight jsem nenašel v žádném slovníku.

Worg - trapní vlci, pobíhají po lesích a nechávají se zabíjet

Wraith - další typ přízraků, který dovede hodně srazit hitpoints

Zombie - Typický zombík, jak ho známe z videa.

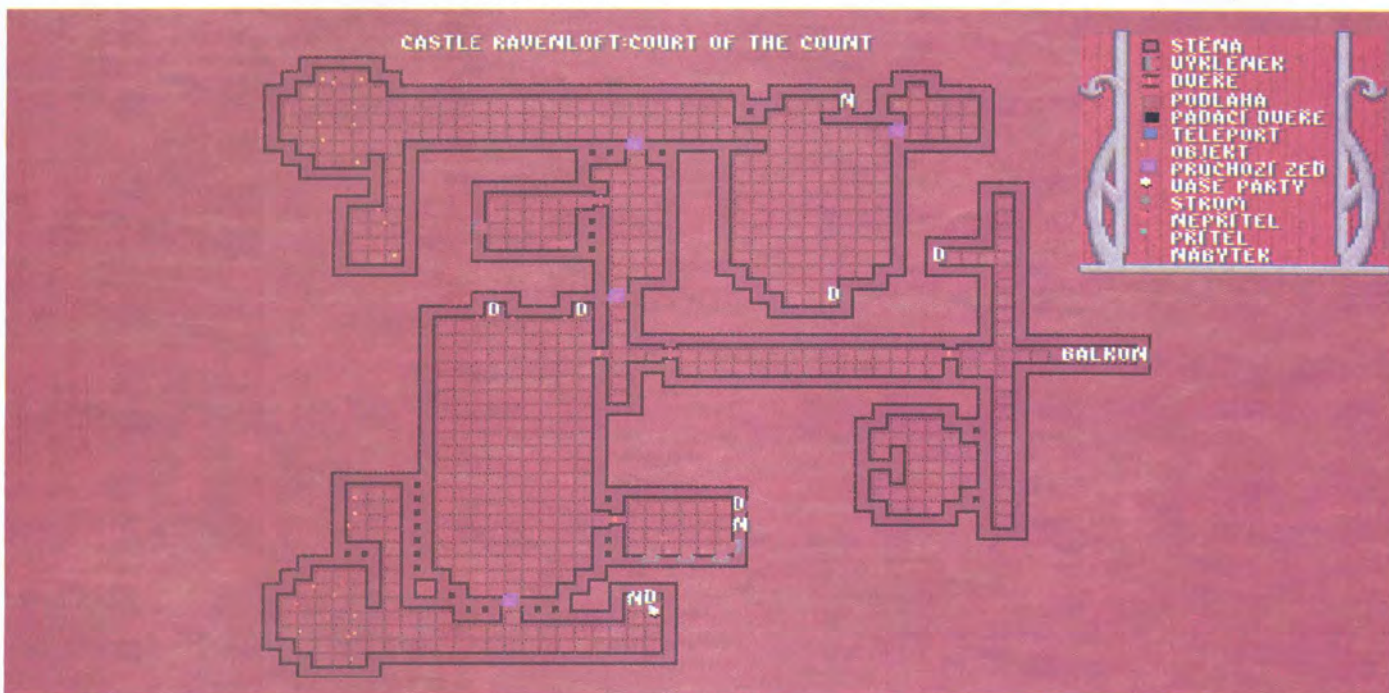
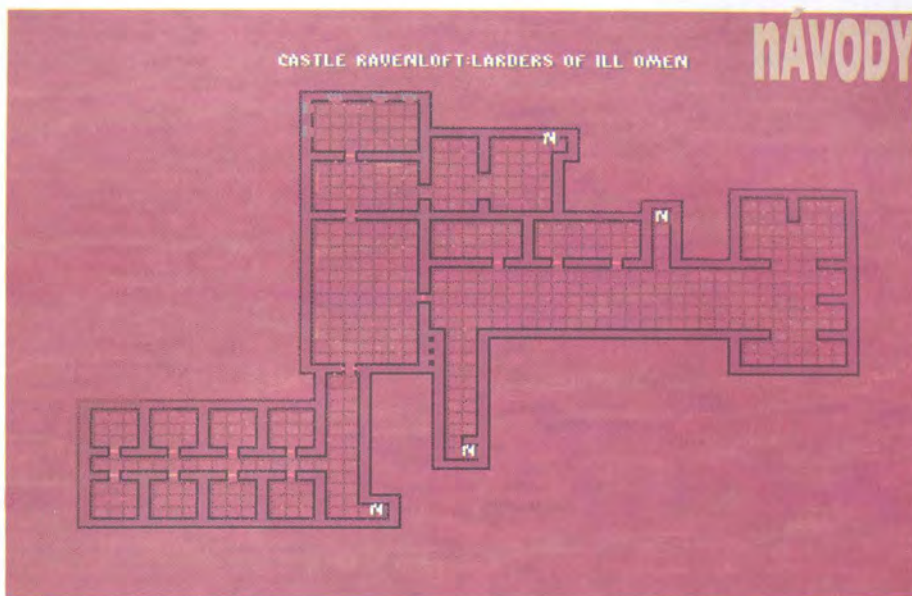
V této hře chybí všem zombíkům z neznámých důvodů pravá ruka, ale to jen tak, aby řeč nestála. Zabíjet zombíky je požitek, stačí ladně máchnout mečem a jeden to má za sebou, pak druhý, třetí... Vyskytují se hlavně v prvním sklepení starého kláštera a ve sklepení Ravenloftu.

Zombie Golem - úha! Nejtvrdší potvora z celé hry.

Je paradoxně tužší nežli samotný Strahd! Vyskytuje se všude v jeho zámku, přičemž sklepení se jimi přímo hemží. Je zranitelný téměř výhradně zbraněmi a dokáže kousnout za 40 HP. Zbabělým klíčkováním, sekáním a odpočíváním v úkrytu se mi podařilo všechny je pobít, ale byla to fuška. Tot vše.

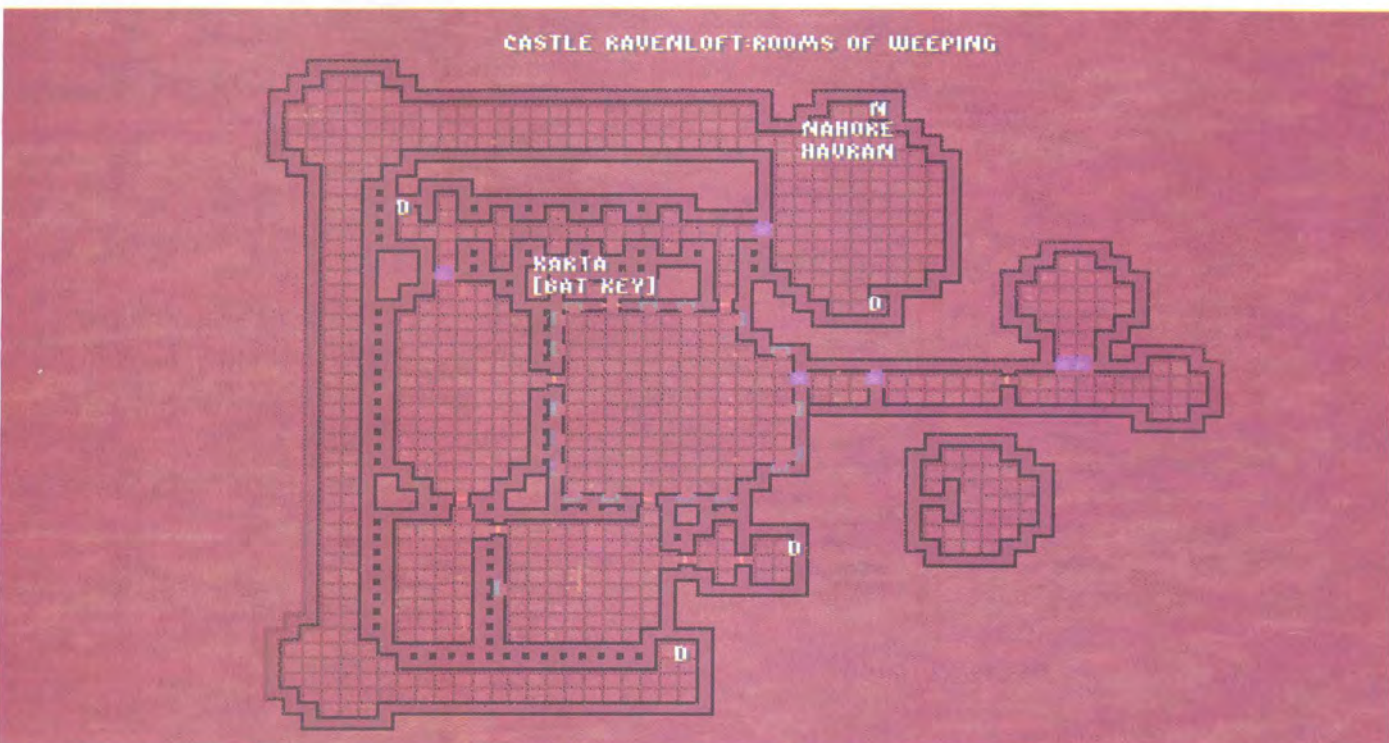
ANDREW

MAPA Č. 12



MAPA Č. 13

MAPA Č. 14



We are gathered together to honor those heroes who saved the Orb of Storms from falling into enemy hands...



INHERIT THE EARTH

Quest For The Orb

Hra začíná na trhu, kde se s vašimi dvěma průvodci objevíte. Prochodíte tábor a pokud chcete mít více jasno, jak to v tomto pohádkovém světě chodí, promluvte si se všemi zvířaty.

Hlavně ale navštívte vizionářku ve stanu severně od rozcestí. Vyměňte stříbrnou medaili za patnáct penízků u směnárníka severně od cesty vedoucí na západ k východu z tábora. Pak vyjděte z města na mapu a putujte do svatyně (Sanctuary). Projděte vesničkou (u lavičky můžete vzít hrníček a dát ho králíkovi, který ho hledá, ale to je zbytečná dobročinnost) a projděte do chrámu, kde si promluvte s kněžkou. S jejím vzkazem dojdete do lesa za králem jelenů. Pak do vesnice lasiček, která leží vlevo dole na mapě. V jižní části čtvercového seskupení budov v obchodu s nářadím kupte sádku (Bag of Plaster) za patnáct zlatek. Dále jděte do zámku kančího krále, na mapě vpravo. U vchodu musíte zmást strážce, aby vás pustil ke králi. S králem si promluvte a i když by se zdálo, že tato akce nemá žádný velký smysl, lišák u východu ze zámku zjistí, že v kousku bláta s sebou ven vynesl i jakýsi pečetní prsten. Teď zpátky do vesničky zbožných králíků. Jděte si podruhé popovídat s kněžkou, dejte jí talisman od jeleního a dostanete povolení k prohlídce její zahrady. V západní části plotu městečka jsou nyní otevřena vrátka do zahrady. Tam najdete prázdný kbelík, nasypejte do něj sádku a přidejte vodu z fontánky. V severozápadním rohu zahrady vezměte ze země kyselé bobule (Sourberries) a hned vedle nalijte sádku do otisku neznámé tlapky. Podle mapy jděte do krysí jeskyně, kde oblněte strážce vchodu zmateným chováním svých kolegů. V převlečení proklíčujte bludištěm chodbiček až ke krysimu představenému. Pokecejte o kouli a dejte mu pečetní prsten, otisk tlapky a bobule Sourberries. Řekne vám, kdo je zloděj koule. Teď po mapě do domu na skále. Domluvte se psem výměnou mapy za spravení čocky do dalekohledu. Rozbitou čocku odnesete do vesnice lasiček ke sklenáři. Vchod do jeho dílny najdete v severní části náměstíčka. Dejte si s ním schůzku v hale. Do haly je možno vejít z pravé/dolní venkovní části shluku budov. Uvnitř v hale složete vstupní zkoušku řádu stavitelů.



Po zkoušce si promluvte s lasičí kouli a jděte se zeptat staré učené krysy, co je vlastně ono rozbité sklíčko zač. Řekne vám, že je to teleskop. Jděte zpět do vesnice a řekněte to kouli. Koule dále prozradí, že je třeba sklíčko vyleštit červeným bahnem. Okk připomene, že toto bahno tvoří koupel kančího krále. Jděte tedy znovu za kančím králem a hloupě strážce znovu ošalte. Lišák bahno sám nabere. Bahno odnese zpět na sněh do vesnice a dejte ho skláři. Ten vyrobí čocku, kterou odnese psovi „kartografovi“ žijícímu na skále. S mapou vyjděte ven před dům a promluvte se zajícem. Na velké mapě se vydejte do psi pevnosti na severu. Řekněte strážím, že se pokusíte pobavit prince. Pobavení však skončí fiaskem a vás čeká vězení. V žaláři použijte misku na dveře cely. Přijde strážný, kterému si řekněte o jídlo a o lžici. Až odejde, snězte jídlo a použijte lžici na uvolnění kostku v dolní části pravé zdi. Poté kostku vezměte (Pick up). Pokud ji nevyrazíte hned, útok lžicí několikrát opakujte. Vymotejte se z podzemí a jděte po cestě pryč ze zámku. Objevte se na nové mapě. Nejdříve se odeberte doleva, do vesnice koček. Přijměte jejich pohostinství a promluvte si s náčelníci o její nemocné dceři. Slibte, že dceru pomůžete uzdravit. Na mapě je kromě významných lokací také pár prázdných lesních paloučků. Na jednom z nich brzy potkáte obchodníka, který vám vymění jehlu a nit za prsten. Pak jděte k domku na severozápadě. Kecejte



score 80%

Název hry:	INHERIT THE EARTH - QUEST FOR THE ORB
Výrobce:	New World Computing
Žánr:	Pohádka
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	75%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%



do kukátka ve dveřích a střídavě do něj strkejte dopis od Eleny, až vás její sestra pustí dovnitř. Pošle vás pro tři komponenty na lék: jehlu a nit, med a rostlinku Catnip. Jděte do pravé části mapy před diamantový důl. Seberte lano a kousek pazourku. Potom prostředkem mapy dojdete k osamocenému stromu s rojem včel. Seberte klacký a použijte je. Vznikne ohniště. Potom použijte lžici na pazourek, čímž jiskra zapálí rosti a vyvalí se hustý dým. Pak miskou vyberte med z prázdného úlu. Rostlina Catnip roste u vody na břehu velkého jezera na severozápadě mapy. Se všemi komponenty se vraťte k sestře Alammě a dejte jí je. S lékem se vraťte do kočí vesnice a ve stanu použijte lék na nemocnou Mirrh.

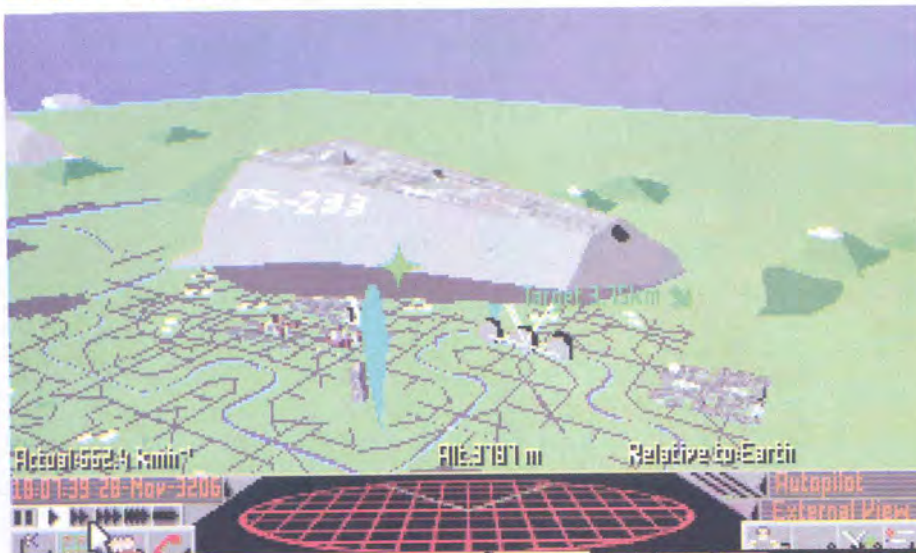
Přišel čas osvobodit uvězněné kamarády, takže zpět do psiho opevnění. Uličkami psiho zámku se domotejte do princovy ložnice. Vyhybáním se vrzajícím dřevům mu ukradněte klíček, když je ve spánku otočen na pravou stranu. Dále projděte přes strážnici až k vězení a osvobodte své přátele. Na mapě pak chodte tak dlouho po pasekách, až narazíte na překupníka. Kupte od něj zpět prsten za zelený krystal, který ulomí Okk uvnitř lomu. Krystal (Fragment) se musíte příkazem Pick up pokusit sebrat dvakrát za sebou, jedině pak ho Okk pro vás získá. V nejsevernějším cípu mapy je průsmyk mezi skalami (Rock Gorge). Pošlete jelena napřed a použijte lano. Jedině tak se dostanete na druhou stranu a tím i do třetí, poslední části mapy.

Jakmile dojedete na ostrov, rovnou jděte k malému vodopádu. Tam si promluve s kočkou Shialou. Potom jděte k přehradě, kde vás zajme smečka vlčích banditů. Ráno vás z vězení Shiala osvobodí. V prázdné vesnici banditů vezměte sošku z levého stanu. Dále jděte na letiště na západě ostrova. Ve druhé stavbě zleva seberte lano. S lanem jděte na útes na východním konci ostrova a spusťte se pro magnetickou kartu. Vraťte se na letiště, kde pomocí karty můžete vstoupit do jednoho z domů na pravé straně startovací dráhy. Bludištěm dojdete do místnosti s počítačem, kde seberte železný trojúhelník. Vraťte se na molo, kam jste přijeli lodkou a vyměňte s bobrem sošku za olejovou lampu. Jděte zpět na letiště a použijte olej z lampy na třetí dveře zleva. Uvnitř najdete šroubovák. Jděte na přehradu k malé měřicí stanici, kde šroubovákem odblokujte zarezlé dveře. V místnosti uvnitř stanice seberte digitální hodiny, které otevřete a váleček jež z nich vypadne vložte do železného trojúhelníku. Ještě jednou jděte k vodopádu. Vlezte skálou dovnitř za Shialou a promluve s ní. Do otvoru ve stěně levé skály vložte železný trojúhelník. Tunelem projděte až do nitra přehrad. Lezte po žebříkách stále nahoru. V posledním patře narazíte na hledaného zloděje, který rychle s koulí uteče poklopem na vrchol přehrad. Jděte za ním a dočkáte se trochu méně okázalého závěru této hry. Nechybí ani vodičko k dalšímu pokračování. **ANDREW**



ZÁKYSNÍK

FRONTIER



Nemůžu přijít na hru FLASHBACK. Ve 2. kole když zničím dva neviditelné maniky, teleportuji se do pracovního střediska v Evropě, vložíž pracovní povolení do rozsvíceného počítače a uložím pozici. Potom se teleportuji do červeného prostoru, běžím a cestou seberu chronometr a kámen, doběhnu k nějakému přístroji a co dál?

HONZA V. KRÁLÍKY

Dál stačí jen vložit náhradní kartu do portu v reaktoru. Kartu máš od samého začátku mise, ale důležité je vložit ji do otvoru, který je v reaktoru úplně napravo. Snadné, že?

Mám problémy se hrou FRONTIER. Nemohu zabít senátora Leehe. Jsem ve správný čas na správném místě, hyperspace cloud analyserem analyzuji mrak, ale když na něj skočím, on tam není.

A dále: mám loď Tiger Trader, ale chtěl bych si koupit Puma Clipper nebo podobnou, ale nemám posádku. Zatím jsem si kupoval lodě vždy jen o jednoho člena posádky více, toho jsme naverboval na planetě a bylo. Ale nyní potřebuji 3 člen najednou a ty nikde naverbovat nemohu.

JIRKA Z „PAŘANOVA“

Problém s pronásledováním v hyperprostoru jsme už objasňovali - máš prostě pomalou (tedy velkou) loď a nestihněš to. Všimni si, že při analýze mraku se objeví i údaj o době, kdy cíl doletí do zvoleného systému. Ty tam musíš být pochopitelně dříve, a to jedine s rychlejší lodí.

Posádka je ve hře FRONTIER největší problém a je to jedna z chyb hry - nechápeme, proč nejde posádku prostě „skladovat“ v obytných prostorách větších lodí anebo si je „odložit“ na jedné planetě/základně. Koupě větší lodí je proto vždycky spojena s hledáním místa, kde je loď i dostatek posádky. Dá to práci, ale zaručujeme ti, že na některých místech v naší Sluneční soustavě (Merkur, Venuše, Země, Mars...znáš to) jsou na jedné základně až čtyři volní členové posádky. Věř nám a zkus to!

Právě jsem dohrál hru LITIL DIVIL, pěkně mě - vite co! Sice jsem ji dohrál, ale vůbec jsem se nemohl navztekut u plamenohuby. Jak jste psali ve SCORE 5, má se projít těsně kolem jedné z nich. Vůbec to nejde, vždycky vystřelí na mě!

MALÝ DÁBLÍK

Hm, možná, ale přísahali bychom, že nám se ALESPŇ JEDNOU podařilo okolo jedné projít. Nepřišel už někdo konečně na to, jak na to?

Mám na vás čtyři dotazy, které se týkají hry UFO Enemy Unknown.

1. Jak mám chytit ufonka zaživa a dopravit

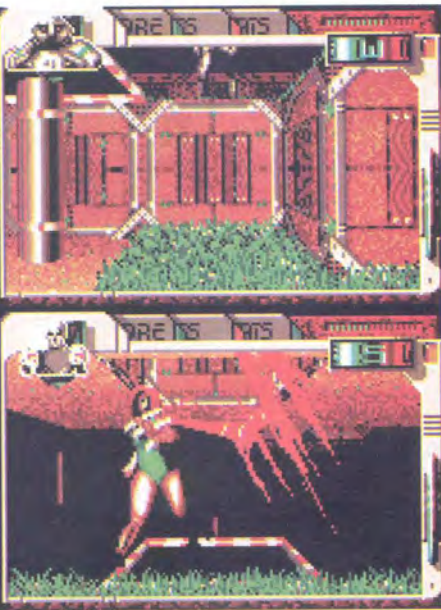
Pařanský zákysník

HIRED GUNS

Za perfektní čít do perfektní HIRED GUNS děkujeme našemu čtenáři, který si říká Sir Jeffrey. A jak že zní? Kdykoli ve hře napíšete slovo AMIGA (v AMIGA verzi zajisté), dočkáte se nevidaných věcí v podobě nekonečných zásobníků a nekonečné energie. SUPER!



HIRED GUNS



ho do laboratoře na základně?

2. Jak poznám, který z mimozemšťanů je inženýr, medik nebo velitel?

3. Co všechno musím prozkoumat, abych si mohl postavit první FIRESTORM?

4. Co mám dělat, abych zvýšil celkový peněžní příjem XComu?

ZDENĚK, ČESKÁ LÍPA

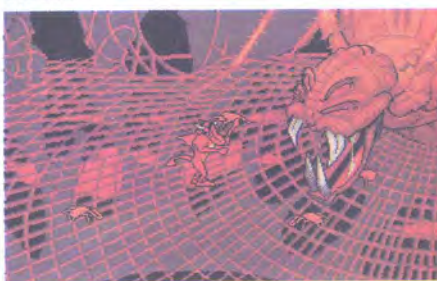
1. Základní zbraň STUN ROD má údajně sloužit k omračování při boji zblízka, ale nám se to nikdy nepodařilo. Nejistější a 99% účinné je vystřelení granátu STUN BOMB zbraní STUN LAUNCHER, obojí je ovšem technologie vetřelců a musí být prozkoumána. Omračení Ufonek je dopraven na základnu automaticky.

2. Na živém je to napsáno a u mrtvých je to k ničemu.

3. ALIEN ALLOYS, ELERIUM-115, ALIEN NAVIGATION, ALIEN POWER SOURCE.

4. Odrážet útoky nad zeměmi s nejvyšším výskytem UFO.

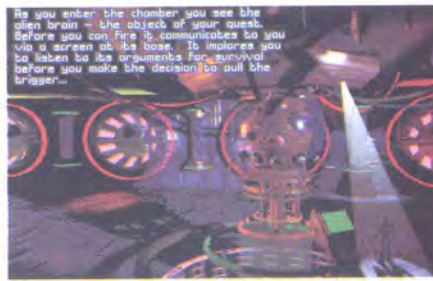
LITIL DIVIL



DUNE 2

RAVEN, náš havrani čtenář nám poslal čít na DUNE 2, který jsme neodzkoušeli, ale věříme mu, tady je: Je třeba hrát za Ordos, protože pouze oni mají speciální zbraň Deviator. Až ho budete moci vyrábět, stačí „přebarvit“ někoho z nepřátel na zeleno, kliknout na attack a čekat, až se změní zpět na původní barvu (šipka útoku stále zůstane), pak mu zadat attack na jeho vlastní budovu. Kupodivu ji pojede ostřelovat, nikdo mu v tom nebude bránit a dokonce se ostřelená budova nebude opravovat (pokud do ní nestřílí ještě někdo z vašich. Tímto způsobem se dají ničit i nepřátelská hlídající vozidla.

UFO



Ziiil Diviiil™

VERSION
PCCD
ROM
VERSION



COMPACT
disc



Gremlin Presents



THE ULTIMATE INTERACTIVE
ANIMATED ADVENTURE



LE NEC PLUS ULTRA DES
AVENTURES INTERACTIVES!



DAS ULTIMATIVE
CARTOONADVENTURE

TECHBOX

1942

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: PC Speaker

AdLib (Gold)
 Sound Blaster (2.0, Pro)
 Covox Speech Thing
 Pro Audio Spectrum (Plus, 16)
 Roland MT-32 (LAPC-1, CM-32L)
 General MIDI

Délka: 14 MB
Pamět: 570 kB konvenční paměti
 + 1,5 MB EMS

Kláv., myš, joy: + + +

Cool Spot

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: PC Speaker

AdLib
 Sound Blaster
 Pro Audio Spectrum

Pamět: 580 kB konvenční paměti
Délka: 1 MB
Kláv., myš, joy: + + +

Tato hra je sice pěkná, ale jedna věc mě na ní mrzí. Neběhá totiž na 286-kách, což je pro tak jednoduchou hru ohromný nedostatek.

Gengis Khan II - Clan Of The Gray Wolf

Mikroprocesor: Intel 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: AdLib

Sound Blaster
Délka: 3,5 MB
Pamět: 570 kB konvenční paměti

Kláv., myš, joy: + + +

Vynikající výkon na těch 3,5MB. Tato hra navíc pracuje v rozlišení 640x480 s 16-ti barvami, což sice ještě není SuperVGA, ale obrázky v tomto rozlišení zabírají paměti více.

OverLord

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA, SuperVGA
Zvukové karty: AdLib



COOL SPOT

Délka:
Pamět:

Sound Blaster
Roland MT-32 (LAPC-1)
18 MB
500 kB konvenční paměti
+100 kB konvenční
nebo UMB
+ 2,2 MB EMS pro VGA
nebo 150 kB konvenční
nebo UMB
+ 2,5-3 MB EMS pro SVGA

Kláv., myš, joy: + + +

Tato hra se dokáže přizpůsobit kvalitě a rychlosti vašeho počítače a pracovat buď ve klasickém VGA režimu, nebo v režimu SuperVGA. Podle toho jsou i různé nároky na paměť. Pouze připomenu, že UMB (Upper Memory Block) je část paměti, který lze vytvořit pokud je mikroprocesor v chráněném módu a lze v něm potom spouštět programy. Za normálních okolností, tzn. ve standardním módu mikroprocesoru, lze programy spouštět pouze v základní (konvenční) paměti. Chráněný mód startují (a také UMB vytvářejí) programy jako EMM386, QEMM386 a další Expanded Memory manažery.

Pinball Dreams 2

Mikroprocesor: Intel 80286 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: PC Speaker

AdLib
 Sound Blaster (2.0, Pro, 16)
 Thunder Board
 Pro Audio Spectrum
 Voice Master
 Sound Master II
 Covox Speech Thing
 D/A převodník

Délka: 2,5 MB
Pamět: 560 kB konvenční paměti
Kláv., myš, joy: + + +

Je náblední, že Pinball Dreams 2 jsou oproti jejich předchůdci jako chudší a princ. Nejenže autoři z neznámého důvodu odstranili driver pro Gravis UltraSound Card, ale zrušili také možnost přenout do vyššího rozlišení. Hlavně však pokazili v podstatě jedinou animaci v celé hře, a to animaci kuličky. Není co dodat více...

Robinson's Requiem

Mikroprocesor: 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: Sound Blaster
Délka: 6 MB



ROBINSON'S REQUIEM

Pamět: 3 MB (protected mode)
Kláv., myš, joy: + + +

Tak, a je to. Ano, to je k této hře vše. Dudám pouze (promiňte, samozřejmě jsem chtěl napsat dodám), že se vřele doporučuje trochu „rychlejší“ počítač. Mám tím na mysli alespoň něco jako 486SX - čím vyšší, tím lépe.

Shanghai II - Dragon's Eye

K této hře nebudu dělat tradiční tabulku, protože běhá pod Windows, kde jsou trochu jiné požadavky. Hra sice pracuje i na 286-kách, ale potřebuje hodně paměti (asi 2MB), kterouž bez rozšířeného (enhanced) módu ze svého stroje nedostanete. Rozšířený mód lze samozřejmě spustit pouze na 386-kách a lepších počítačích a je také dobré mít i nějaký ten megabajt paměti. Hra má i zvuk a hudbu. Oboje vám poběží pouze tehdy, budete-li mít ve svých Windows správně nainstalované příslušné ovladače pro vaši kartu (v tomto případě nezáleží na typu karty, hlavně k ní musíte mít driver). Hra nepotřebuje SuperVGA adaptér, dokáže pracovat i v normálním VGA rozlišení.

Na závěr se s vámi podělíme o naše veliké potěšení a to nový program pana Miroslava Fídlera (Cybexlab): CybexShell. Po nedávném dokončení třetí verze skvělého textového editoru MAT se pan Fídlér pustil do práce na neméně kvalitním grafickém prostředí pro jednoduché a rychlé ovládání operačního systému. Typem se v podstatě jedná o program jako je Norton Commander či DOS-Shell. Autor se však inspiroval také ve Windows. To byl však pouze základ. Mirek nelenil a zadumal, takže jeho CybexShell obsahuje spoustu nových vynikajících příkazů a nástrojů. Ty spolu s pěkným designem a propracováním vytvářejí dokonalý systém, který brzo odsune všechny Norton Commandery, Volkov Commandery, DOS-Shelly, atd.

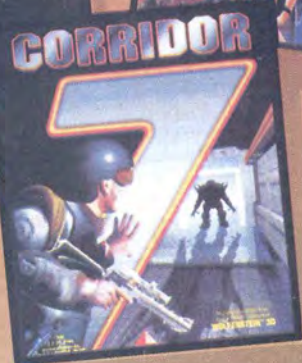
Nemám dostatek místa na to, abych mohl vyjmenovat všechny přednosti nového programu, jako je třeba absolutní podpora češtiny, snadná ovladatelnost i pro laika, vysoká propracovanost grafického prostředí, atd. Vždyť nový Cybex Shell vyjde až v září (autor již kdysi vypustil do světa verzi první, která však ještě neobsahovala barevnou grafiku a další vymoženosti) a mi o ní pravděpodobně přineseme podrobnou recenzi.

UVULA

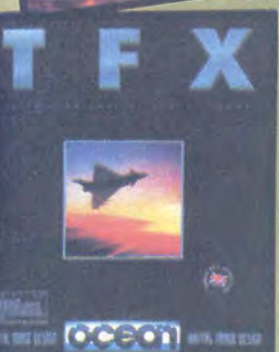


SHANGHAI II - DRAGON'S EYE

Člověče, už tu zase máte balík od těch šílenců z Vision !!!
Tak mi to tady podepište ...



Nesem Vám NOVINKY!



NOVINKY	TOP 20 PC		TOP 5 CD ROM
THE FIGHTER	T.F.X.	STRIKE COMMANDER	BATTLE ISLE 2
PC 1749,-Kč	1599,-Kč	1749,-Kč	1899,-Kč
OVERLORD	SIMCITY 2000	COMMANCHE MAXIMUM	MEGARACE
PC 1299,-Kč	1499,-Kč	OVERKILL 1749,-Kč	1449,-Kč
THEME PARK	ACES OVER EUROPE	GREAT NAVAL BATTLES 2	SEVENTH GUEST/DUNE
PC 1499,- CD 1749,-Kč	1899,-Kč	1549,-Kč	1899,-Kč
OUTPOST	NHL HOCKEY '93	PRIVATEER	THE HORDE
CD 1949,-Kč	1549,-Kč	1849,-Kč	1799,-Kč
SIM CITY DATA DISK	UFO: ENEMY UNSEEN	F-14 FLEET DEFENDER	UFO: ENEMY UNSEEN
PC 599,-Kč	1599,-Kč	1599,-Kč	1599,-Kč
ROBINSON'S REQUIEM	BATTLE ISLE 2	RAVENLOFT	TOP 5 AMIGA
PC 1149,-Kč	1799,-Kč	1749,-Kč	MORTAL KOMBAT
ISHAR 3	ARENA: ELDER SCROLLS	DOGFIGHT	1099,-Kč
AMIGA 999,-Kč	1749,-Kč	SLEVA!!!!!! 699,-Kč	THE SETTLERS
FIFA INT. SOCCER	X-WING	TASK FORCE 1942	1399,-Kč
PC 1299,-Kč	1749,-Kč	SLEVA!!!!!! 599,-Kč	ISHAR 2 599,-Kč
HARPOON II	ISHAR 2	MORTAL KOMBAT	DOGFIGHT
PC 1449,-Kč	SLEVA!!!!!! 599,-Kč	1349,-Kč	SLEVA!!!!!! 599,-Kč
BENEATH A STEEL	ELITE II-FRONTIER	PATRIOT	ELITE II - FRONTIER
SKY CD 1699,-Kč	1499,-Kč	SLEVA!!!!!! 999,-Kč	999,-Kč

NE, nemohu to již dále vydržet. Pošlete mi urychleně na dobírku tuto senzační hru (-y):

počet	titul	PC/Amiga/Mac	PC/Amiga/Mac

JMÉNO:

ADRESA:

PSČ:

MĚSTO:

Objednávku zasílejte na adresu VISION, Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6

poštovné

CELKEM:

Poštovné a balné činí při objednávce 1 kusu Kč 50,-, 2 ks Kč 75,-, a 3-5 ks Kč 100,-

Cesta do hlubin pařanovy duše

Mám rád svůj počítač. Nebyla to láska na první pohled a můj současný počítač není mým prvním ani posledním. Dlouho jsme se hledali, až jsme se konečně našli. Díky bohu.

Existují lidé, kteří tráví svůj život škatulkováním, přezíravým hodnocením a odsuzováním druhých; co že dělá? Kouří? Phe, blbec! Pije? Alkoholik! Nechodí do divadla? Barbar! Chodí na fotbal? Fanatik! V něco věří? Pánbíčkář! Hraje hry? Chudák! I v dnešní době, kdy by se mohlo zdát, že výpočetní technika proniká snad do všech oblastí našeho života, a že se bez ní člověk jen stěží obejde, chce-li něčeho dosáhnout, existují názory, které nám mohou připadat přinejmenším podivné. Počítačová hra, kupříkladu, jsou podle některých z těchto názorů považovány za položené asociální bytosti bez jakýchkoli kulturních či morálních hodnot, kteří jsou očividnou a nekontrolovatelnou agresivitou v hrách zbaveni veškerých zábran. Násilí, krev a ničení se z her přenáší i do běžného života hráče, který si nedokáže uvědomit realitu okolního světa, stává se agresivním, nevyrovnaným a ve vztahu k okolnímu prostředí problémovým. Lidé, kteří tak po monitoru „prohánějí panáčky“ případně „střílí letadýlka“ nebo „staví domečky“ jsou zbaveni radosti všedního světa a se zarudlými očima se stále noří do dalších a dalších „pitomých her“. V nedávné době se dokonce objevila nová a společensky značně nebezpečná závislost - gambling - závislost na výherních automatech. Jak dlouho, ptají se ony hlasy, jak dlouho bude ještě trvat, než někdo pochopí, že hraní počítačových her je stejné, ne-li více nebezpečné? Vždyť závislost na hraní her je stejně nebezpečná, jako kouření, alkohol či drogy - není sice plíce, játra či celý organismus, ale oči, nervový systém a bůh ví co ještě! A myslíte si, že člověk, který jednou začne hrát hry dokáže nějak snadno přestat? Kdepak - závislost, závislost, závislost! Přes to ale já mám rád svůj počítač. Hlasy, které se nesouhlasně divají na hraní počítačových her mají jistě silné argumenty a některé mohou být i pravdivé. Co ale nemají, je zkušenost s hraním her. Již od poměrně útlého věku mám rád vědeckofantastické knížky. Stejně tak mám rád fantasy romány a povídky. Kolikrát jsem měl při čtení těchto knížek chuť vidět to všechno na vlastní oči. Podívat se na nablýskané kosmické koráby, prožít blízká setkání s mimozemšťany, letět na okřídleném koni, bojovat s draky či doprovázet hobyty na jejich cestě po Středozemí. Chtěl jsem být tím kosmonautem, čarodějem či bojovníkem a být přímo tam, kde se něco děje - moci si v příběhu zahrát svoji roli a vidět, co by se stalo,

kdyby raketa neletěla na první, ale na druhý měsíc, kdyby vojsko vysokých Elfů táhlo spíše na sever než na jih, kdyby se kouzelník vydal do hor, spíše než do močálů... Ani ten nejlepší film s nejlepšími trikovými efekty a nejkrásnější výpravou mi nic z toho neumožní - budu sedět v kině či před obrazovkou a budu se dívat, jak někdo jiný dělá něco, co už dávno má nějaký konec, ke kterému se dostanu jenom tím, že budu hodinu a půl sedět na místě a dívat se. Počítačové hry, dobré počítačové hry, však umožňují mnohem více, než jen 90 minut pasivní zábavy - umožňují zhostit se hlavní role v příběhu, jehož konec není zdaleka tak jasný. Dejme ale slovo odpůrcům - vždyť život je taky dlouhý příběh, jehož konec není jasný a v jehož hlavní roli je člověk, jež jej žije. Vždyť život taky nabízí neskonale množství možností, mnohem širších, než možnosti her. I když si ve hře může člověk svou cestu vybrat, tihle možnosti mu dají tvůrci hry a oni také rozhodli o tom, jaký bude hra mít konec - záleží jen na cestě, jak se k němu dostat. Proč se tedy svazovat již předepsanými pravidly a zírat do monitoru, když člověk může vyrazit do světa a žít? Ani ta sebelepší hra se životu nevyrovná ani zdaleka! Ne, nevyrovná a já bych ani nechtěl, aby se mu vyrovnala. Život totiž opravdu stojí za to, aby ho člověk žil a ne aby jej strávil hraním her, které za něj vytvořil někdo jiný. Hry v žádném případě nesuplují život jako takový a ani si něco takového nekladou za cíl. Počítačové hry nejsou ničím jiným, než interaktivní zábavou. Stejně tak bychom mohli někomu vyčítat sledování filmů nebo čtení knížek - i to jsou příběhy jiných lidí. Není nic lepšího, než vyrazit do světa, poznávat lidi, učit se nové věci a objevovat nové země na vlastní oči a ne prostřednictvím monitoru počítače či obrazovky televize. Jenomže kolik z nás bude v životě detektivem (POLICE QUEST), tajným agentem (OPERATION STEALTH), ztroskotancem na neznámé planetě (ROBINSON'S REQUIEM), pirátem (MONKEY ISLAND), čarodějem (SIMON THE SORCERER), stíhacím pilotem (FALCON 3.0) nebo dokonce pilotem kosmické lodi (FRONTIER)? Život ve své bohatosti a pestrosti nám nikdy nic takového neumožní a my to od něj ani nebudeme čekat, protože od něj čekáme něco úplně jiného. Proč se ale chvíli nebavit, proč si nehrát, proč nepopustit uzdu svojí fantazie a neprominout hrám jejich odtazitost od života a nedívat se na ně jako na zábavné filmy a příběhy, které můžeme sami utvářet? Jen na

chvilu?

Ale co násilí v hrách - krev, střelení a zabíjení. Vždyť počítačové hry hrají už i velmi malé děti. Je správné, aby se učili, byť i na monitoru, zabíjet a ničit? Dětská psychika je velice citlivá a hrami může být ovlivněn její zdravý vývoj. Představa osmiletého dítěte hrajícího hry DOOM, MORTAL KOMBAT či WALKER není zrovna povzbuzující. Výkřiky „rozřezal jsem ho motorovou pilou“, „vytrhl jsem mu mozek i s páteří“ anebo „rozstřílel jsem jich pětset“ zní z dětských úst poněkud hrůzostrašně. Zajisté. Otázkou však zůstává, do jaké míry jsou rodiče odpovědní za svoje děti. Nechat osmileté dítě hrát takové hry je skutečná nezodpovědnost a hloupost. Není to však o nic horší, než nechat dítě v tomhle věku dívat se na horor, akční film typu Rambo/Commando nebo porno. Rozdil je v tom, že někteří rodiče podlehnou naléhání vytrvalého potomka a koupí počítač, o jehož funkci nemají nejmenší potuchy. „Jiříčku, copak to tam slyším za střelení a chroptění“ řekne starostlivá maminka a jde se podívat do pokoje, kde její desetiletý potomek brokovnicí s přehledem likviduje mutanty v DOOMu na úrovni ULTRA VIOLENCE. „Ale nic maminko, vidíš - tohle je Norton Commander, učím se zrovna pracovat s podadresáři“, pronese nevinně synek, který drží školní rekord v přepínání DOOM/DOS a zpět a upře na maminku svoje nevinné modrá kukadla. „Jen si hraji Jiříčku, a buď hodný, jdeme teď s tatínkem na návštěvu k Novákům a přijdeme zítra ráno. Až si dohraješ s těmi 'bodadresáři', jdi hezky spinkat“, řekne maminka a s pocitem dobře investovaných peněz odejde k Novákům, kde se bude celý večer rozplývat, jaká je ten jejich kluk klasa, že už umí pracovat i s Borton Ammanderem... Nezodpovědnost rodičů však stranu nemůže být důvodem pro kritizování počítačových her. Hry jako takové by rozhodně neměly sloužit jako hlavní náplň života a neměly by nás od něj příliš odtažovat. Jak zábava a rozptýlení, jako naplnění dávných představ, tužeb a snů, jako odreagování od každodenního života však poslouží báječně. S rostoucí kapacitou používaných médií a se stoupající kvalitou nabízených produktů se navíc máme opravdu na co těšit. Jense nesmíme při hraní her moc zapomenout. Pořád ještě totiž existuje spousta věcí, kvůli kterým stojí za to vyjít ven a nechat za sebou celý počítač a všechny hry na něm. Věřte mi.

ICE

Logic 3



... to nejlepší pro váš počítač

OGIPAD

mikroswitchový ovladač
pro PC
šest fire-spínačů
palcový ovladač
autofire
kabel ca 1,8 m
Model JT 260
PC: 699,- Kč, Amiga: 649,- Kč



DELTA-RAY

- nový design ovlád. páky
- devět mikroswitchů
- dlouhý kabel
- pět fire-spínačů
- autofire
- přísavky
Model JT 256
PC: 599,- Kč, Amiga: 549,- Kč



QUATRO

Klasický design
- šest kvalitních mikrosplínačů
- kovová páka
- zrychlená palba
- tři druhy autofire
- převodník digital/analog
Model JT 255
PC: 799,- Kč, Amiga: 399,- Kč

PINTO

Klasický design
- pohodlná velikost
- šest mikrosplínačů
- kovová páka
- tři druhy autofire
- převodník digital/analog
Model JT 252
PC: 699,- Kč, Amiga: 399,- Kč

Logic

3

TORNADO

Analogový joystick pro PC
- ergonomicky tvarovaný
- citlivé spínače
- možnost nastavení X a Y os
- autofire
- automatické centrování
- kabel 1,80 m
Model JT 251
PC: 499,- Kč



FREE WHEEL

Dokážete si představit, že by pilot F-1 řídil svůj vůz joystickem? Asi ne. Proto firma Logic 3 vyvinula tento ovladač. Stačí ho jen zapojit do vašeho joystickového portu. Výborně se hodí pro všechny simulátory, kde řídíte vozidlo. Používá stejné spínače jako výše uvedený FreeFlight.
Model FW 223
PC: 1.499,- Kč, Amiga: 1.499,- Kč



FREE FLIGHT

Tento ojedinělý ovladač byl vytvořen ve spolupráci s profesionálními piloty. Používá zcela nových spínačů, reagujících na úhel naklonění. Proto nabízí maximální přesnost a blíží se skutečnému ovladači v letadlech. Freeflight je tak ideálním joystickem pro vaše letecké simulátory na PC.
Model FF224
PC: 1.499,- Kč



score? score!

SCORE - STARŠÍ ČÍSLA

Je málo věcí v životě, které stojí za to schovávat a skladovat. SCORE patří mezi ně. Pokud vám některá z našich starších čísel unikla, využijte možnosti a objednejte si starší výtisky SCORE dříve, než to udělají ostatní. Stačí vyplnit kupón číslo 3 a spolu s útržkem složenky jej odeslat na adresu SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí 3, Praha 6, 160 00.

Staleté říše

vznikají a zanikají, časy se mění, lidé přicházejí a odcházejí, ale slunce vychází a zapadá každý den. Stejně tak časopis SCORE vychází každý měsíc, avšak stejně jako ty nejlepší věci v životě je i SCORE velmi vzácné.

Pokud se nechcete zapojit do dlouhého a vyčerpávajícího boje o zbylé výtisky SCORE a chcete mít jistotu, že další SCORE najdete na pultu svého oblíbeného stánku/prodeje, vyberte si jednu ze dvou následujících možností:

1. Vyplňte kupón číslo 1 a dejte svému prodávaci tiskovinu. Tak se vyhnete šarvátkám a potyčkám s ostatními kupci SCORE, protože vaše SCORE bude bezpečně uchováno do doby, kdy si je přijdete vyzvednout.
2. Můžete se ale rozhodnout i pro druhou možnost. Vyplňte kupón 2 a staňte se tak předplatitelem SCORE. Kromě toho, že SCORE budete dostávat přímo do domu v den, kdy se objeví na stáncích získáte i tři poukazy v hodnotě 120 korun každý, které můžete použít při nákupu her u firmy VISION - až už v prodejně SCORE ve Čkalově ulici č. 7, v Praze 6 nebo prostřednictvím zásilkové služby (sledujte reklamy VISION). Jako předplatitel SCORE budete mít také nárok na bezplatné zaslání našeho speciálního magazínu - výběru nejlepších her roku, něco ve stylu "1994 - to byly ale hry, co?", který vyjde okolo vánoc. Kupón spolu s útržkem složenky typu C zašlete na adresu SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo náměstí č. 3, Praha 6, 160 00.



KUPÓN 1 Rezervace SCORE

Prosím, uschovejte mi jeden výtisk časopisu SCORE. Časopis SCORE vydává firma ART CONSULTING a vždy od 15 dne v měsíci je k dispozici u Vašeho distributora tiskovin.

Jméno
Adresa

KUPÓN 2 Předplatné SCORE

Ano, chci dostávat SCORE od čísla až domů. Ano, chci získat tři kupónu firmy VISION v souhrnné ceně 360 Kč, což je cena ročního předplatného, které jsem vám přiloženou složenkou poukázal. Ano, těším se na vaše vánoční číslo nejlepších her roku. Ano, stávám se vaším předplatitelem!

Jméno
Adresa

KUPÓN 3 STARŠÍ ČÍSLA score

Zašlete mi prosím následující výtisky SCORE:

- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| ☐ x SCORE 1 | ☐ x SCORE 5 |
| ☐ x SCORE 2 | ☐ x SCORE 6 |
| ☐ x SCORE 3 | ☐ x SCORE 7 |
| ☐ x SCORE 4 | ☐ x SCORE 8 |

Za jedno starší číslo jsem přiloženou pokázkou zaplatil 30 Kč a k této částce jsem přidal navíc 12 korun na poštovné, protože jsem si vědom toho, že starší čísla mi budou zaslána poštou doporučeně. Poukázaná suma činí Kč za starší číslo SCORE + 12 Kč na poštovné, tedy celkem Kč.

Jméno
Adresa

Protože si myslíme, že kořením života je humor, nevidíme důvod, proč by neměl proniknout na stránky SCORE ve své koncentrované podobě, tedy - v podobě vtipů, anekdot a možná i kratičkých komických příběhů. Začali jsme za vás, ale to neznamená, že to bude trvat věčně. Máte-li pocit, že jste vtipnější, napište nám na adresu SCORE, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6 a pošlete nám něco opravdu, ale opravdu hodně vtipného. Nejvtipnější určitě něco dostanou. Přínejmenším místo v této rubrice, když už nic jiného.

Přijde chlap na jatka a ptá se: „Máte něco čerstvě zaříznutého?“
Odpověď: „Jo, trenky v ...“

Mojžíš se vrátí z hory, věřící se kolem něj sesypou a on povídá: „Je to blbý, ukecal jsem co se dalo, ale 'nezesmilniš' tam zůstalo.“

Ptají se lovce po návratu z Afriky, co zastřelil.
- Tři lvy, pět antilop a deset nouplízáků.
- ???
- Takový ty černý, zvedá to pracky a říká 'nouplíz'.

Velitel jedné posádky volá nadporučíka:
„U vaší roty je voják Cabejšek oznamte mu šetrně, že mu zemřel otec!“, „Provedu!“, zahřmí nadporučík a hned si nechá nastoupit roty. „Vojáci, kdo z vás má otce tři kroky vpřed! - Cabejšek, Cabejšek, kam vy se hrnete?“

Místní rozhlasová stanice se otázala britského velvyslance ve Spojených státech, co by si přál k vánocům. Pomyslel si: Nesmím si přát nic drahého, něco jednoduchého postačí, a tak odpověděl, že by si přál pantofle a krém na holení. Když rozhlasová stanice oznámila jeho přání spolu s přáními francouzského a japonského velvyslance, vyznělo to takto: Francouzský velvyslanec by si přál mír a lásku na celém světě. Japonský velvyslanec by si přál, aby skončily všechny války. Britský velvyslanec by si přál pantofle a krém na holení.

„Chlapi, ten Rogallo, to musí být silný pták, sedmkrát jsem ho musel střílet, než toho chlapa pustil.“

Doma jste hráli příliš dlouho, když:

- jdete spát, otevřete dveře od ložnice a namísto, abyste rozsvítili světla vystřelíte do pokoje raketu
- chodíte spát s motorovou pilou pod polštářem a její přítomnost kontrolujete, protože konečně nikdy nevíte, co číhá ve tmě
- vstupujete do místnosti nebo vystupujete z výtahu tak, že rychle vběhnete dovnitř a ven a číháte, co odkud vyběhlo
- vidíte-li někoho vycházet z výtahu, třese se vám „stříleci“, prstík
- jakmile zavrčí pes, už instinktivně natahuje ruku po brokovnici
- do místnosti vstupujete úkrokem
- jak si tak jdete chodbou, občas strčíte do zdi zdalipak nenajdete tajný vchod
- sáhnete po motorové pile jakmile nachcípá ná manželka trochu frkne
- jak si tak jdete po ulici, cvičně si zaměřujete popelnice
- si doopravdy myslíte, že můžete projít zdmi
- si seženete motorovou pilu, jen tak kdyby něco
- si koupíte protiradiční vestu a infračervené brýle, jen tak kdyby něco.

Vybráno z konference FIDO.

SCORE

O TUHÉHO PAŘANA

Ne všechno na světě je jednoduché jak se zdá a ne každé tričko dostanete po zodpovězení jednoduchých otázek. Vzhledem k tomu, že naše pravidelná soutěž o herní předmět je poměrně snadná a nenáročná, rozhodli jsme se dnes zařadit jednu lahůdku pro opravdové pařany, tedy Pařany, která je sice mimořádně náročná, ale která se vyplatí. Vítěz sice nebude odměněn žádným speciálním předmětem - cena je jiná: jména, popřípadě přezdívky, vítězů (a že jich asi moc nebude) budou otiskována ve Score a jejich majitelům bude udělen čestný titul „Tuhý Pařan“.

A teď pozor! Toho, kdo odpoví nejpřesněji ze všech (v případě několika osob výherce čestně vylosujeme) pozveme do redakce a uděláme s ním rozhovor o jeho členitěm a jistě veskrze zajímavém pařanském životě. Čítíte-li se být tím nejtvrdějším pařanem pod sluncem, vyplňte mašinu, popadněte korespondák a zkuste se poprat s následujícími otázkami. Až je přepírete, nalepte na papír soutěžní kupon z této stránky a pošlete na známou adresu SCORE, Krupkovo náměstí 3, 160 00, Praha 6.

1) Která z vyjmenovaných her nepatří do skupiny a proč?
Innocent Until Caught, Space Quest II, Dark Half, Maniac Mansion II, The Rastan Saga, Code Name Iceman, Future Wars

2) Kdo vydal více her: Infocom, Sierra nebo Origin?

3) Jaký americký stát je sídlem bohů počítačových her Faster Than Light (FTL), kteří stvořili Dungeon Mastera a pod svým původním jménem Gargoyle Games vydali věci jako Tiranog, Dun Darach, Marsport, Sweevo's World, Hydrofool, Ad Astra a Heavy on the Magic? Trochu pomůžu: začíná na C a jeho druhým nej-používanějším jazykem je španělština.

4) Která z těchto her nikdy neexistovala, ani práce na ní nebyla ohlášena?
- Dobývání Hradu
- Larry Leisure Suit IV
- Falcon 4.0
- Logical II
- Borobudur

5) Který z následujících časopisů se nezabývá počítačovými hrami:
PC-User, Generation 4, PC-Joker, Bajtek, Edge, Engine, Powerplay, PC-Review

6) Vyjmenujte alespoň pět her, v jejichž názvu se vyskytuje číselka, nepočítá se číslo označující sérii jako např. Larry 5, Dune II, apod. (oddychovka)

7) Existoval někdy simulátor kosení trávy?

8) A teď chyták: kdo z následujících osob se nikdy neúčastnil tvorby hry:

H. R. Giger, Franta Fuka, Terry Pratchett, Steven Spielberg, Peter Gabriel, Clive Barker, William Gibson

9) Vyjmenujte alespoň pět herních sérií, jejichž počet pokračování přesáhl číslo čtyři. Typickým příkladem je třeba série Wizardry, která před dvěma roky dosáhla sedmého pokračování. Jelikož jsme ji ale prozradili, nemůžete ji do svých výtčů zařadit.

10) V adventurách se občas dějí divné věci, z dalších pěti situací se pouze jediná nikdy v žádné adventuře neobjevila. Která to je? Extra body připočítáme tomu, kdo uhodne, ze kterých adventur existující situace jsou.

- střílení z podprsenky
- krmení chapadla plesnivým hamburgerem
- trháni dveřního rámu pomocí medúzy
- čištění mind suchým mechem
- převážení mrtvol polité alkoholem v nemocničním vozíku

Snadné? Možná, ale potom jste opravdu Tuhý Pařan. Nesnadné? No tak, aspoň to zkuste, za to nic nedáte.

SCORE

**TUHÝ PAŘAN
KUPÓN**

score
magazin počítačových her

HARDWARE

JAGUAR v akci

No, tak to vidíte. SCORE se SCOREM se sešlo a již zde pro vás máme první herní novinky pro multimediální konsolu JAGUAR. Konkrétně je to Tempest 2000 a Into the Crescent Galaxy. Popravdě řečeno, očekával jsem od prvních her na Jaguara více, ale na druhou stranu jak vypadaly první hry pro PC a jak vypadají dnes. U Jaguara to však není otázka vývoje hardware, ale schopnosti programátorů využít možnosti, které tento stroj nabízí. První skutečně dobře udělanou hrou na Jaguara by měl být avizovaný Alien vs. Predator, který bude dostupný na ostatní konsoly a i pro PC. Zatím bych tyto první pokusy hodnotil spíše jako dobře udělané náznaky toho, co vše Jaguar umí. No nechme planého mluvení a vzhůru k recenzím.

TEMPEST 2000

Tato hra byla již mnohokrát zpracována na všech možných i nemožných počítačích. Poprvé jsem ji hrál zhruba před šesti lety na osmistovce. Jaguarová podoba Tempestu 2000 sice doznala několika změn ale styl hry zůstal stejný. Po velice pěkném úvodním obrázku si můžete vybrat ze čtyř různých druhů her. Zvolit si můžete hru dvou hráčů proti sobě lehčí a těžší verzi Tempestu a konečně Tempest 2000, který je ostatně nejlepší, protože dva joye nemám a další dva tempesty jsou triviální a navíc postrádají mnoho efektů. Co je vlastně pointou se dá velmi těžko popsat, ale zkusím to. Hra se odehrává na hraně 3D objektu, kde je úkolem pomocí vašeho 2D objektu sestřelovat nepřátelské 2D objekty, které se blíží po linkách 3D objektu po jehož hraně se pohybujete se svým 2D objektem. Uff, tak to bysme měli. 3D objekty jsou buď uzavřené, např. válec krychle, nebo jsou to různě vytvářené čáry jako půl ovál, U-rampa, dvojité W a další. Cílem hry je prostřelit se haldou protivníků do dalšího 3D objektu přičemž může nastat několik zajímavých situací. Občas totiž zpráve zasáhne protivníka vznikne oblak životodárné energie. Pokud jej chytíte, dostanete zpravidla velmi silnou zbraň, se kterou toho postřílíte mnohem víc. Pokud jich chytíte v jednom kole několik, dostanete special bonus a ještě kamarád, který sám zaměřuje a likviduje. Super, ne? No, a pokud jich chytíte úplně nejvíc letíte ihned do další úrovně a ještě dostanete magický trojúhelník. Jestliže nasbíráte trojúhelníky tři, můžete nahrabošit bodky v bonus levelu. Usmrcení můžete být třemi způsoby. Stažením, sestřelením, nebo usmažením. Vyberte si. Čím vyšší level, tím obtížnější, jak jinak. Grafika mne nijak nenadchla, zato hudba by měla tvořit samostatnou kapitolu. Během hry vám totiž bude hrát perfektní techno doprovozené varovnými, informativními či obdivnými výkřiky. Společně s kaskádami výbuchů, rachotem střelby a svižností hry tvoří impozantní celek. Na druhou stranu hra poměrně rychle omrzí takže si ji kupte v případě, že máte rádi střelbu, rytmickou muziku a vysoké tempo hry.



INTO THE CRESCENT GALAXY



TEMPEST 2000



score	70%	score	60%
Název hry:	TEMPEST 2000	Název hry:	WAY INTO THE CRESCENT GALAXY
Výrobce:	Atari	Výrobce:	Atari
Žánr:	Sci-fi	Žánr:	Sci-fi
Styl:	Střílečka	Styl:	Střílečka
Počítač:	Jaguar	Počítač:	Jaguar
Obtížnost:	Jednoduchá	Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:		Hodnocení:	
Originalita:	50%	Originalita:	40%
Atmosféra:	80%	Atmosféra:	60%
Grafika:	50%	Grafika:	90%
Zvuk:	90%	Zvuk:	10%



ALIENS VS PREDATORS ▲ ▼ INTO THE CRESCENT GALAXY



Into the Crescent GALAXY

Tak tenhle příběh znám. Kdesi ve vzdálené galaxii žila mírumilovná populace. Všichni žili v klidu a pohodě do té doby než se odkudsi přifila nepřátelská flotila a zotročila celou galaxii. Jen hrstka odvážlivců zůstala věrna starému režimu. Z jejich středu byl vybrán jeden odvážlivec, který se má pokusit navrátit vše do starých kolejí. Ten odvážlivec není nikdo jiný, než nám dobře známý počítačový hráč, maniak, šílenec atd. Tenhle scénář se hodí na desítky her právě tak dobře, jako na hru Way into the crescent galaxy. Ano je tu opět jedna z těch nechutných stříleček, kterých jsem viděl už nespočet. Ale přestaňme lamentovat nad rozlitém mlékem a podívejme se na hru zblízka. Ve hře je celkem pět planet z nichž každá má po dvou úrovních. Nejdříve atmosféru a následně povrch. Atmosféra je všude stejná, zato povrch je tvořen tu pískem a kameny, jinde zase sněhem a ledem, však to znáte. Zásobárna potvor je neskutečně obrovská a člověk někdy až žasne kam až sahá fantazie některých lidí. Nikoho dnes nepěkvápi zubaté ryby a ptáci plivající oheň, ale když potkáte plešatého andělíčka ze slunečními brýlemi a kulometem, nebo mutaci klokana a motýla s motorovou pilou, začíná být docela dusno. To co dělá tuto hru hraje grafika. Všechno jen hraje barvami a vše co se hýbe je dokonale animované. Naopak hudba je katastrofa. Při úvodních obrázcích je to směsice zvuků a skřeků asi jako když pětileté dítě mlátí do piana. Do samotné hry pak nedali autoři už radši vůbec žádnou muziku a těch pár zvuků se jeví jako velmi nepovedený vtípek. Když už jsme u nedostatků musím podotknout, že hra je zoufale obtížná a i když se považují ve střílečkách za zkušeného borce, nedostal jsem se dál, než na třetí planetu. Poslední věc, která mi na této hře vadí jsou zbraně. Uvědomme si, že joystick má 12 kláves a pokud je pod každou klávesou ukrývá jiná zbraň nastává místy nebo-li velmi často drobný zmatek a následně smrt. Speciální zbraň se sice dají používat třetím tlačítkem pro střelbu, ale není zde možnost výběru, kterou zbraň chcete použít. Já jsem používal pouze klasický kulomet a speciální zbraň si schovával pro závěrečné potvory.

PETER LEE

Logic 3?

To je přece logické!

V několika dopisech našich čtenářů se objevují prosby o zveřejnění testu nejlepších a hlavně nejodolnějších joysticků na našem trhu. Před sebou máme teď hromadu joysticků firmy Logic 3 a otázka zní: „Co s nimi?“

Jelikož je sortiment firmy Logic 3 velice široký, široké je i jejich uplatnění. Na rozdíl třeba od joysticků Quickshot sází Logic 3 spíše na účinnost a odolnost než na exotické tvary a funkce. V sortimentu Logic 3 tak nenajdete obdoby známých QS 128F Maverick (masivní umělohmotný podstavec, páka na jedné, fire na druhé straně - velice podobný SEGA ARCADE POWER STICK, viz SCORE 5), QS 146 INTRUDER (masivní podstavec a pilotní knipl) či QS 151 AVIATOR (knípl dopravního letounu - masivní, s kompasem uprostřed), ale ryze funkční a praktické joje. Ačkoli zmíněné QUICKSHOT výrobky mají nepochybně své klady, Logic 3 je očividně ještě o krok dál.

Na první pohled zaujme masivnost, pevnost a očividná spolehlivost všech joysticků Logic 3. Ano, je tomu skutečně tak - jejich konstrukce počítá s emocionálními výkyvy hráčů a joysticky jsou tomu ekvivalentně uzpůsobeny. Jinými slovy - jsou neznikitelné. Jediný pohled na jejich QUATTRO, PINTO či LOGIPAD nás přesvědčí o tom, že designéři firmy jsou ostřílení hráči a vědí jak si zabránit ve zničení právě zakoupeného ovladače. Na druhou stranu ale třeba analogový joystick TORNADO pro PC zase zaujme svým účelným a velice efektním designem, funkcí a rozložením fire tlačítek a stabilní základnou.

Joysticky FREEWHEEL a FREEFLIGHT jsou zase spíše pokusy o vytvoření něčeho nového - oba jsou založeny na principu zabudovaných senzorů, které reagují na změnu polohy, to znamená, že pro použití nemusí být upevněny na stabilní podklad. Naším favoritem co do výdrže je QUATTRO, protože tento joystick vydrží opravdu všechno, a to je to, co pařan v pokročilém stádiu opravdu potřebuje. Na druhou stranu - pokud jde o efekt a účinnost, rozhodně doporučujeme TORNADO, které spojuje jednoduchý design s příjemným ovládním a kvalitní konstrukcí.

Logic 3 pochopitelně dodává svůj sortiment jak pro počítače řady PC, tak pro počítače jiných formátů včetně konzolí. Všechny výrobky zde popisované si můžete koupit buďto v prodejně SCORE (Čkalova 7, Praha 6), prostřednictvím firmy VISION (Krupkovo Nám. 3, Praha 6) nebo ve vaší oblíbené prodejně hardware či software. A co že si to můžete pro svého miláčka vlastně koupit?

FREEWHEEL

FreeWheel je volant. Nic víc a nic méně. Volant na dlouhém kabelu. Je pochopitelné, že FreeWheel využijete u automobilových a možná i letových simulátorů. Princip ovládání spočívá v zaznamenávání změn polohy volantu, takže FreeWheel nemusí být upevněn na žádnou pod-



ložku - stačí jej držet, otáčet s ním a naklánět. Je to ale problém, protože mechanika je velice citlivá a člověk si musí dávat velký pozor a držet joy pevně a pozorně. Po pravdě řečeno, FreeWheel nepatří ke špičce, ale pokud si na něj člověk zvykne, může s ním zažít pár hezkých chvil. Analogová verze pro PC je o něco lepší díky tomu, že je...analogová, ale to je výhoda všech joysticků na PC. V každém případě tady něco takového ještě nebylo.

FREEFLIGHT

Ačkoli FreeFlight využívá obdobného systému jako FreeWheel, je nesrovnatelně lepší. Ani FreeFlight nemá stabilní podstavec - stačí jej opřít o opěradlo židle či o koleno a ovládat s ním všechny možné i nemožné letové simulátory. Díky tvaru, který poměrně věrně kopíruje tvar kníplu v kokpitech stíhacích letounů, poskytuje FreeWheel značnou dávku realismu a dobrého pocitu z letu.



LOGIPAD



Pokud někdo z vás někdy viděl ovladače pro konsoly MEGA DRIVE, SNES a další, má hrubou představu o joysticku LogiPad. Tenhle má ale něco navíc - zaprvé je pro PC i AMIGY a další počítače, za druhé má oddělená tlačítka pro fire a autofire, a to pro oba spínače zvlášť (u PC) a za třetí je vybaven pouze mikrosponáči. Navíc lze zapnout AUTOFIRE nastalo, stejně jako je možné spustit tzv. SLOW MOTION, což je zpomalení činnosti joysticku, nikoli tedy hry samotné. V každém případě patří LogiPad do kategorie lepších, dalo by se říci „profesionálních“ joysticků.

SIGMA-RAY

Joystick SIGMA-RAY patří k lepšimu průměru mezi joysticky - mikrosponáčovými joysticky s klasickým designem, dvěma tlačítky fire na základní desce a třemi na páce samotné. Tato kombinace je obzvláště vhodná pro letové simulátory, protože umožňuje střílet jednak po dávkách (autofire) tak po jednotlivých výstřelech. Díky přísavkám lze joy připevnit k podložce a ke zpestření může přispět i červená LED dioda reagující na stisknutí FIRE.

DELTA-RAY

Tohle je o něco lepší verze Sigma-Ray joysticku. Kromě trochu pozměněného designu jsou tady všechny tlačítka fire umístěny na hlavní páce, autofire pro oba spínače (u PC) jsou nahoře na stranách, přičemž jednoduchý FIRE B je zde netradičně umístěn na levé straně páky poměrně daleko od ostatních spínačů. Na rozdíl od Sigma-Ray má Delta-Ray i přepínač autofire, kterým lze tuto funkci vypnout a stejně jako Sigma-Ray má i úchytné přísavky. Oba joysticky jsou však mikrosponáčovské, což zamrzí obzvláště u letových simulátorů na PC.



TORNADO

Riká se, že v jednoduchosti je genialita. Toto tvrzení platí stoprocentně právě o joysticku Tornado. Najdete na něm totiž jen dvě tlačítka FIRE a jeden přepínač autofire. Na druhou stranu je tohle kombinace, kterou potřebuje většina hráčů. Tornado je analogový joystick nabízený firmou Logic 3 jen pro PC a kupodivu je levnější než třeba Delta-Ray, i když je podle nás mnohem lepší. Design joysticku je naprosto dokonale a umožňuje zcela pohodlné uchopení a přístup k tlačítkům fire. Díky široké základně a přísavkám v jejich rozích je také dokonale stabilní. Tornado je ideálním a hlavně univerzálním joystickem pro PC, protože i přes svou relativně nízkou cenu umožňuje 100% využití ve všech hrách.



QUATTRO a PINTO



Quattro a analogický i Pinto, jeho zmenšená ale téměř identická verze, jsou dokonalým příkladem neznikitelných joysticků. Před lety vznikl joystick Quickshot II, který dominoval stejným prvkem - masivní železnou tyčí tvořící páku ovladače. Quattro je neznikitelným joystickem hned na první pohled. Masivní kompaktní konstrukce obsahuje pouze dvě tlačítka fire a dvě menší autofire, přepínač autofire pro jednotlivá tlačítka a pochopitelně masivní železnou páku ne nepodobnou těm ve videohrách. Quattro ani Pinto nejsou vybaveny přísavkami, protože jsou očividně určeny pro nejvyšší kvalitu, neenergetičtější, ale zároveň nejnarůdnější hrace.

Verze joysticků pro PC a AMIGY (a ostatní počítače pochopitelně) se tady mírně liší - základna PC verze je zhotovena z průhledného plastu a umožňuje pohled „na vnitřnosti“ - procesory, odpory, kondenzátory joysticku a navíc je páka a spínače AMIGA verze v modré barvě, zatímco PC v barvě stříbrné. Pokud tedy patříte mezi notorické lmače joysticků, je Quattro vaší poslední zastávkou, na které si vyhlédnete zuby. Pokud jste menšího vzrůstu či menších rukou, je tady pro vás Pinto se zcela shodnými parametry.

Pokud potřebujete nový joystick či nejste spokojeni se starým, budete se rozmyšlet kde sehnat nový. Rozhodnutí je na vás a my doufáme, že jsme vám vaše hledání alespoň trochu usnadnili, anebo alespoň osvětlili.

SCORE

VIRTUÁLNÍ REALITA

Okolo pojmu Virtuální realita se v poslední době tolik mluví, že jsme se rozhodli podat vám několik ucelených informací o tom, co tento projekt vyhlídky do budoucna. Lidé si běžně představují, že si na hlavu už brzy nasadí helmu a ocitnou se ve virtuálním světě, kde si budou moci užívat her i sexu, používat univerzální pracovní aplikace a přitom chodit po pokoji ve speciálním gumovém obleku s helmou na hlavě a nevnímat okolní svět. Hned na začátku je nutno říci, že tato idylická vize je nám, běžným pařanům, ještě nekonečně vzdálená.

Pojďme si ale nejdříve ujasnit, co přesně pojem virtuální realita znamená. Znamená to nahrazení skutečného světa, ve kterém žijeme, světem umělým. Jediný způsob, jak oddělit člověka od tohoto světa je (kromě vraždy) úplné zastření jeho smyslů, tj. zacpe-me mu uši, zavážeme oči, atd. Na tomto principu jsou založeny všechny stávající prototypy i fungující virtuální přístroje. Subjektu je na hlavu nasazena buď celá helma nebo alespoň vizor (menší obrazovka velikosti lyžařských brýlí), ve které dvě minioobrazovky zajišťují trojrozměrný „pohled na věc“, dále jsou to pevná a dobře tlumená sluchátka, do kterých proudí dobře koordinovaný stereo zvuk, který ladí

s událostmi tak, aby přilétající letadlo bylo opravdu slyšet zleva, apod. Co se ovládání týče, některé sestavy jsou nadále věrné myši nebo joysticku, jiné používají trackball a ty o něco lepší disponují senso-motorickými rukavicemi, které snímají pohyb vašich prstů. Aby si člověk opravdu myslel, že se něčeho dotýká, nadouvají se v rukavicích malé polštářky v místech, kde se ruka setkává s virtuálním předmětem. Ty nejnejpřístroje, větší-nou hodně drahé kousky za pár milionů liber, jsou vybaveny speciálními obleky, které snímají pohyb celého těla, takže člověk si klidně běhá ve vypolstrované místnosti a vráží hlavou do stěn, zatímco se mu zdá, že poletuje rájem a hubičkuje anděly. Jelikož všechny tyto stroje jsou pro jednotlivce doposud příliš drahou zábavou, jediným místem, kde si je člověk může vyzkoušet jsou centra s hracími automaty. Takový hrací automat je většinou lehátko či sklopené sedátko plus zmíněná helma

a jeden joystick k tomu. Dojem pohybu vzniká tak, že se sedátko různě třese a naklání, aby si mozeček myslel, že létá.

Největším výrobcem těchto automatů není ani Sega (Sega už svým Virtuálním projektem hrozí od Chicagské výstavy CES 1993, ale pořád kde nic, tu nic), ani Nintendo, ale americká firma Virtuality Inc. Ta se snaží konktovat různá odvětví zábavného průmyslu a nabízet jim své výtvořky za ceny od deseti do dvaceti tisíc liber, cena samotná je dostatečným důvodem pro to, abychom v našich lunaparcích tyto vrcholné atrakce ještě dlouho neviděli. Zatím se u nás jakés takés pokusy objevily pouze na loňském Invexu nebo na pražské Výstavě počítačové grafiky. Akce virtuálních her probíhá v reálném čase, objekty jsou textur-mapované a digitální 32-kanálový zvuk. Současně módní výkřiky, na které možná narazíte o prázdninách v Německu nebo v Anglii jsou vesmírný simulátor Xtreme Strike, Virtuality Boxing a Zone Hunter v Japonsku stoupá tendence sexuálních virtuálních přístrojů, jejichž funkce jistě netřeba popisovat. Trochu jiným směrem směrem se ubírají firmy Superscape

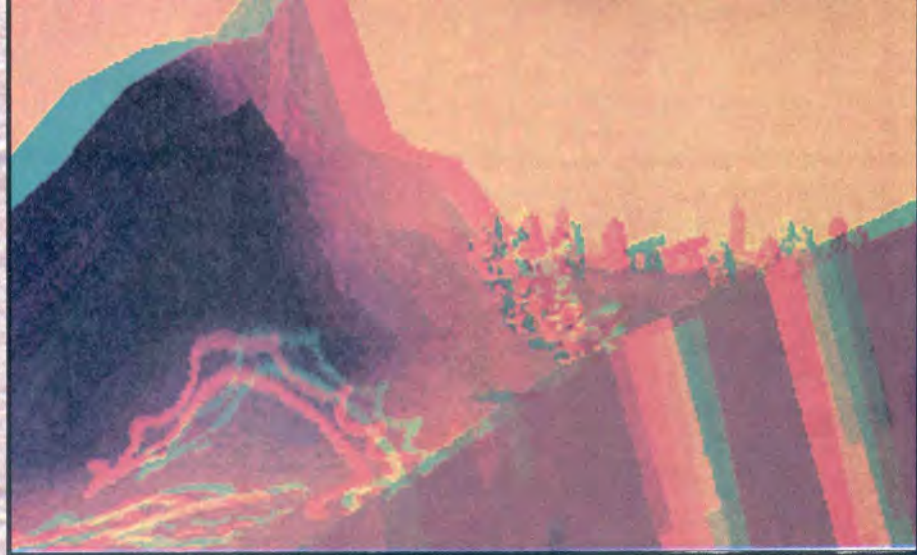
a Division, které vyvíjejí opravdu vrcholové virtuální přístroje hlavně pro armádu a pro vědecký výzkum. Např. nové modely od firmy Division určené pro trénink armádních pilotů a strategů dokážou generovat 160 milionů

pixelů za sekundu, všechny z nich jsou Gouraud-

stínované, foto-texturované a přitom se jedná o obrazy ve vysokém rozlišení 1024 x 768 s kompletním 3D osvětlením. Jak už jsem se zmínil, tyto „silné“ mašiny neslouží pouze vojenským účelům, ale i lékařům (modelování molekulárních struktur) nebo vědeckým pracovníkům NASA pro návrhy kosmických plavidel, atd. Po tomto vzletném povídání o tom, čím se zabývají na druhém konci světa se vraťme zpět domů a podívejme se, zдалipak i pro nás, malé uživatele domácích počítačů, se něco chystá.

Odpověď zní ano! Tedy alespoň pro PCčkáře, pro které byl právě vyvinut cenově zajímavý virtuální systém jménem VFX1. Přišla s ním firma americká firma z New Yorku Forte Technologies, založená Paulem Traversem v roce 1987, stejná firma, která vyvinula zvukovou kartu Ultrasound a licenci na ni udělila společnosti Advanced Gravis. Zatím se sice rozhoduje, zda bude distribuovat VFX1 sama nebo zdali opět udělí licenci





většinu distributorovi, ale jedno je jisté: VFX1 už není jen na papíře, jako většina ostatních návrhů, ale několik hotových prototypů už koloje po světě. Určitě už se třese na cenu a technické parametry, tak tedy: hotový komplet (helma a ovladač) by měl stát přibližně 700 liber (35 000 Kč), což je sice pěkná páčka, ale v podstatě už reálná suma (ostatní automaty a spol. by vycházely od čtvrt do půl miliónu korun a to jaksí...). Je to v podstatě velmi lehká helma s odklopitelným displejem a mocnými stereo sluchátky, zpracování zvuku je založeno na principu Gravisácké zvukové karty. Display je odklopitelný proto, abyste nemuseli celou helmu sundávat z hlavy kdykoliv vás někdo vyruší. Právem by se mnohým z vás zdálo divné, jak je možné, že jste o projektu tohoto formátu zatím neslyšeli. Je to tím, že Forte pracovali na vývoji VFXka několik let v tajnosti, evidentně zastávají politiku více dělat než křičet o něčem, co ještě není na světě.

Helma je ovládána zabudovaným 16-ti bitovým kontrollerem a zapojuje se jednoduše do sériového portu. Ovládání je dvojího druhu: za prvé je to snímač pohybu hlavy monitorující pohyb vztažený k soustavě os XYZ, tzv. „Three Axis VOS Motion Tracking System“, který vyvinul Forte T. přímo pro své virtuální přístroje. Tento systém zajišťuje to, aby se virtuální svět opravdu otáčel podle pohybu vaší hlavy a to nejen zleva doprava, ale i nahoru a dolů. Druhým ovládacím prvkem je speciální malé černé držátko jménem CyberBat s několika tlačítky, kterým jednoduše jezdíte vzduchem ve směru požadovaného pohybu. Není to nic podobného fixním ovladačům jako je joystick nebo myš, nenapadá mě pro to žádný český název (však něco vymyslíme - ICE.). Tento ovladač se bude prodávat i separovaně za 100 liber

(5000 Kč), takže kdo už má myši plné zuby, může si tuhle „drahou hračku“ pořídit i k běžnému používání. Ve vizoru (přední, sklopná část helmy) se nachází dva LCD displaye Twin Epson schopné zobrazit plně barevné stereoskopické obrazy, v případě potřeby se dokážou chovat jako normální monitor. Každé oko se dívá na trochu jiný obraz (na každý z monitorů se promítá pohled na virtuální krajinu z trochu jiného úhlu, často bývá použito i malého rozdílu v barvách), čímž je zajištěn trojrozměrný pohled. Čochy se dají zaostřovat a různě posouvat, aby i pidlooci či šikmooči byli s výsledkem spokojeni. Jediný nedostatek je v tom, že jednoocí a kyklopoové nevidí stereo. Výrobně nejnákladnější částí aparátu jsou LCD displaye a proto se hovoří o dvou verzích, ta horší bude schopna zobrazit pouze rozlišení 428 x 240, zatímco lepší a dražší verze bude disponovat vyšší resolucí. Vyšší rozlišení přichází vhod, protože většina existujících souprav měla potíže s hrubozrnností obrazu.

Celá helma je údajně velmi lehká a pohodlná, což je velmi důležitou předností oproti běžným obrům vyráběným pro automaty, po jejichž sundání člověk zjistí, že je zpocený, chybí mu čtvrtina vlasů a bolí ho hlava. Hotová verze pro trh má vážit okolo 0.7 Kg, současný prototyp však zatím váží 1.5 Kg. Všechny komponenty helmy byly připraveny tak, aby byly zaměnitelné, tj. vyvinou-li Forte Technologies některou část lépe (např. lepší systém čoček), stačí si nový doplněk zamontovat do stávající helmy. Zatím není zdaleka jisté, kolik bude hotová věc přesně stát, ale zmíněná suma by měla zůstat přibližně stejná. Taktéž se neví, a to je pro nás velmi zajímavé, kdo bude VFX1 distribuovat v Evropě, zatím se mluví o více distributorech, než aby se dalo cokoliv blíže odhadnout.

HARDWARE

V poslední době jsme byli bohužel svědky několika neúspěchů potencionálně dobrého hardwaru z důvodu nedostatku softwarové podpory (ATARI JAGUAR, Reel Magic, CD32), vypadá to však, že tento strašák VFXku nehrozí, protože celý projekt byl chytře vymyšlen tak, aby konverze jakékoliv stávající hry nebyla žádným problémem. Pro testovací účely byly pro VFX1 připraveny speciální verze DOOMu a Chuck Yeager's Air Combatu. Další kandidáti pro jednoduché konverze se nabízejí sami, jsou to vlastně všechny 3D hry viděné vlastním pohledem jako jsou Ultima Underworld, Arena nebo Ravenloft. K předělávání her do stereoskopického 3D prostředí je už vyvinuto několik utilit, seskupených do jednoho balení pro případné zájemce. Tento soubor utilit stojí 2600 liber, tedy mnohem více nežli produkt samotný a je určen pro softwarové firmy, které časem dostanou chuť vážně se věnovat nejen předělávání svých produktů do virtuálního prostoru, ale hlavně vytvářet své vlastní čistě virtuální hry. Celé předělání běžné hry pro systém VFX1 spočívá v tom, že výstupní videodata jsou současně načítány do druhého video bufferu, který je kontrolován interní kartou VFX1. Vše ostatní zajišťuje samotné PCčko, což je dobrý tah z hlediska rychlosti. Helma bude podporovat i 386ky, ale autoři upozorňují na znatelné zpomalení a doporučují alespoň pomalejší 486ku.

Dobrym znamením je skutečnost, že se již hlásí několik velkých firem se zájmy o spolupráci. Nejvíce zainteresovaní jsou Origini, kteří ohlásili, že jejich nová hra od autorů Ultimy Underworld nazvaná System Shock bude VFX1 plně podporovat. Podporováním se rozumí to, že hra vám „normálně“ poběží na PCčku, ale v menu bude mít volbu „Virtual“, která hru přepne do zmíněného 3D módu. Origin dále ohlásil nový, plně stereoskopický, projekt Bounty Hunter, který bude vytvořen výhradně pro virtuální realitu a hotov má být v létě 1995. Velmi euforický byl šéf Originu Richard Garriott, který tvrdil, že ho virtuální projekty velmi zajímají a že je v kontaktu i s jinými, zatím neznámými, výrobci potencionálních VR-setů. Na letošní londýnské výstavě ECTS (kde jsme taky konečně byli! - red.) byl systém VFX1 poprvé představen širokému evropskému publiku a velký rozruch vyvolala odpověď Petera Molyneuxe, šéfa Bullfrogu, na otázku, jak dlouho trvalo předělání jejich nového projektu Magic Carpet tak, aby podporoval VFX1. „Proč? Asi tak dvě hodinky“, prohlásil a s pobavením sledoval, jak některým novinářům upadly tužky na zem. Na druhou stranu se Bullfrogové nechali slyšet, že plná virtuální verze Magic Carpetu by se měla prodávat samostatně a bude prý o celých 500Kb hutnější než verze normální. Bethesda také nezůstává pozadu, ale namísto Arény připravuje pro VFX1 virtuální verzi Deltu 5, vesmírné to střílečky, jež jsme zatím ještě neviděli.

Abych se nemotal jen kolem VFX1, zmíním se ještě o dalším výrobku jménem CyberMaxx, který sice není tak dokonalý, ale váží jen 3.6 Kg. Jeho LCDmonitory dokážou zpracovat 120 000 pixelů, úhel zorného pole je 70ti stupňový, a cena je podstatně nižší než u VFX (400 liber = 20 000 Kč), avšak kvalita obrazu je podstatně horší. Sestava je zapojena přímo do VGA karty a bude k mání v omezeném množství již v červenci prostřednictvím distributorské firmy ICE, tel. 0044 5375 6995 (to nejsem já, nevolajte mň - ICE). Ovšem, kdo chce počkat na kvalitnější výstroj, nechť setrvá klidný a počká, jak se věci v nejbližší době vyvinou.

Co říci závěrem? Je to cool, pařba dostává nové dimenze, jen tak dál, ale nepovraždít sousedy.

ANDREW



Nethack a spol. ... aneb jak se hraje na UNIXu

Bylo-nebylo, za devatero horami, devatero řekami a jedním oceánem, chytří lidé vymysleli počítače. Počítače, věrní svému jménu, z počátku pouze počítaly, ale zanedlouho pro ně jejich tvůrčí začali hledat i jiné uplatnění. Později než by se dalo vzhledem k lidské povaze očekávat zjistili, že počítače mohou sloužit i k zábavě a hraní. Hardware těchto strojů však ani neumožňoval nic, co by alespoň vzdáleně připomínalo současné grafické, stereo-zvukem vybavené, mnoho megabajtů zabírající hry. Proto musela cesta k zábavným hrám vést jinudy - jejich autoři museli sáhnout až na dno svých zásob umu, inteligence a humoru aby vzniklý produkt dokázal hráče přitáhnout a udržet. Naštěstí tyto hry vznikaly v univerzitním prostředí, jehož členové měli zmíněné dno zásob pořádně hluboko, takže jejich tvůrby přetrvaly věky a i dnes dokáží zahanbit hry nové, jejichž tvůrčí síce mají k dispozici výkonný hardware, leč invence se jim nedostává.

Jednou z prvních větších her, o níž máme z propasti věků zprávy je ADVENT. To nemá nic společného s adventismem nebo předvánoční dobou, operační systém TOPS-10 počítače PDP-10 pro něj byla hra vytvořena totiž umožňoval pouze šestipísmenné názvy programů, celým názvem je Adventure, tedy dobrodružství. Idea hry je vsutku klasická - kdesi hluboko v podzemním bludišti se skrývá poklad, a co jiného může být hráčovým cílem než poklad nalézt a vynést na povrch. Komunikace s hrou byla zcela na úrovni doby, ve které nebylo nic známo o myších, menu nebo oknech:

Stojíš v lese. Na jihu vidíš dřevěnou boudu, na sever vede úzká cesta, na západě bublá potůček.

> vstup do boudy

Jsi v dřevěné boudě. U jedné stěny je stůl, na něm stojí lampa. Na lavici leží krosna. Na zdi visí plakát.

> vezmi lampu.

OK. Vzal jsi lampu.

... a tak dále a tak dále. ADVENT se postupem času vyvinul ve hru rozsáhlou, zaměřenou spíše na řešení logických hádanek. Jeho vliv je silně patrný v starších hrách od Infocomu (Hitchhiker's guide to the galaxy, Stationfall, Planetfall a další) a v současné době na hrách jako je například Gateway II - Homeworld.

Netrvalo dlouho a jako protipól logického ADVENTu se objevila hra akční - Rogue, čili darebák nebo tulák. Jejím největším přínosem bylo uživatelské rozhraní - hráč už nemusel zadávat příkazy celými slovy, ale přímo stiskem jednotlivých kláves, a co hlavně - okolní svět nebyl popisován slovně, ale pomocí jakési mapy, vytvořené ze znaků dostupných na tom kterém terminálu - nezapomeňte že jsme někde v sedmdesátých letech, kdy základním vstupně výstupním zařízením byl alfanumerický terminál, tedy zařízení neschopné jemné grafiky. Rogue se velmi rozšířil, a jak už to bývá, vynořilo se množství her podobného typu, a v současnosti je jimi Rogue prakticky

nahrazen - jsou to například hry Larn, Moria, Omega nebo Nethack, na který se teď podíváme zblízka.

Jeho první verze se objevila počátkem osmdesátých let pod názvem Hack jako „zasedačíRogue“. Díky tomu že stejně jako většina her této kategorie byla šířena jako public domain včetně zdrojového textu, začalo na jejím vývoji a rozšiřování pracovat stále více a více lidí, až se nakonec název změnil na Nethack - ta předpona Net znamená že hlavním „místem“ vývoje hry je počítačová síť Internet.

Herní systém je velmi podobný systému Dungeons&Dragons (popřípadě Dračímu Doupěti) - každá postava má několik atributů (Síla, Obratnost, Konstituce, Intelligence, Moudrost, Šarm) které se určí na začátku hry více-méně náhodně a v průběhu hry určují co se stane v té které situaci, například síla určuje jak účinné bude seknutí mečem do obludy, obratnost jak pravděpodobně je že se hráč vůbec do obludy trefí, konstituce jak rychle se bude hráč zotavovat po zásahu obludou a podobně. Tyto atributy samozřejmě nejsou neměnné - mohou se měnit (směrem nahoru i dolů) podle toho co hráč vykoná, co sní nebo jaký předmět použije.

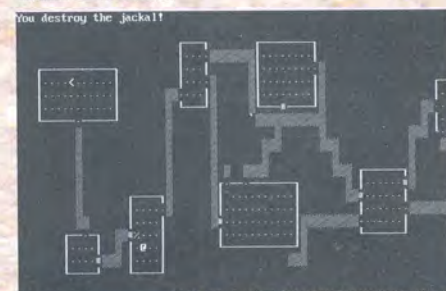
Jak tedy vypadá vlastní hra Nethacku? Po krátkém úvodu kdy je vygenerována hráčova postava se objeví hlavní obrazovka (viz obrázky). Na první řádce se objevují různé informace o tom, co se právě stalo, například: „Zasáhl jsi werewolfa“, „Werewolf tě kousl“, „Vypil jsi červenou lahvičku. Z ničeho nic se nevidíš“. Dolní dvě řádky nesou údaje o stavu postavy - o jejích attributech, zdraví, přesvědčení, bohatství a případných zvláštních stavech jako je slepota, zmatenost, halucinace a podobně. Největší, střední část obrazovky zabírá „mapa“. Jednotlivé objekty jsou na ní reprezentovány různými znaky. Tak například znak „I“ znamená zeď, „>“ schodiště směrem dolů, „<“ schodiště vzhůru, „J“ zbraň ležící na zemi, „I“ brnění, („“ nějaký nástroj nebo předmět, truhlou počinaje a krumpáčem konče. Pro živé bytosti, ať už přátelské nebo nepřátelské jsou vyhrazeny alfanumerické znaky: „@“ označuje samotného hráče (nebo nějakého jiného člověka), „d“ je psovitá šelma, například pes, „n“ je nymfa, „&“ je démon, „o“ orc, „h“ hobbit a tak dále, samozřejmě, toto není kompletní legenda k mapě, pouze její malá část. Bludiště jsou, kromě speciálních úrovní, generována náhodně, ale pravděpodobně velmi chytrým algoritmem - obvykle totiž nejsou ani příliš jednoduchá, ani složitá, tajné dveře jsou (povětšinou) na relativně logických místech takže odpadá tupé prohledávání velkých oblastí, většina úrovní není ani příliš prázdná ani příliš plná a podobně. Zcela na úrovni současnosti je řešena viditelnost - na mapě jsou vidět skutečně pouze ty objekty, které hráč může vidět.

Cíl hry je jednoduchý - proniknout dostatečně hluboko do bludiště, nalézt amulet nezměrné ceny a významu, zlikvidovat jeho strážce a opět se dostat zpátky na povrch. Děj není příliš složitý - není zaměřen ani tak na řešení logických hádanek, jako spíš na prozkoumávání bludiště, hledání užitečných předmětů, zjišťování jejich funkce, likvidaci nestvůr a v neposlední řadě na zvyšování vlastní kondice před závěrečným soubojem se strážcem. To může na první pohled vypadat nudně, ale je

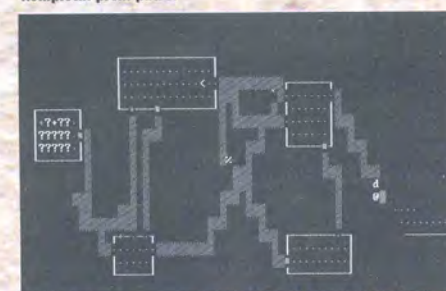
zapotřebí si uvědomit nesmírnou komplexnost Nethacku. V celé hře se vyskytují desítky různých svitků, lahviček, kouzelných hůlek, knih kouzel, brnění, zbraní a ostatních předmětů, každý předmět s jinou funkcí, která může být navíc pozměněna prokletím nebo požehnáním. Mimo jiné ve hře naleznete chrámy ve kterých můžete vykonávat krvavé oběti a doufat že vás váš bůh odmění svou přízní, čeká na vás věštinář kde za poplatek dostanete více či méně užitečnou radu, naleznete i trpasličí důl na jehož dně čeká poklad nezměrné ceny (nebo smrti). V dosažení toho všeho vám budou bránit zvířata, lidské bytosti i démoni všech druhů. Pro dosažení svých cílů můžete používat všech prostředků, oborčím mečem počinaje a kouzly, měničím vás v strašlivé obludy konče. Počítejte s tím, že pokud se rozhodnete Nethack hrát, bude trvat velmi dlouho než si zapamatujete všechny figle a finty nutné k jeho dokončení - vždyť stručný seznam předmětů, oblud, zajímavých míst společně s návodem na jejich využití má skoro pět a půl tisíce řádků! Přesto všechno je však Nethack hrou až neskutečně hratelnou - můžete si být jisti, že pokud zahynete, bude to jen a jen vaší vinou.



Začátek dobrodružství.



Kompletní první patro.



Vpravo dole příklad viditelnosti, vlevo obchod se svítky.



Návštěva supermarketu.

Co říci závěrem? Naštěstí existují public domain verze Nethacku, Larnu i Morie pro IBM PC, takže pokud máte rádi dungeony, a oslňující grafika a zvuk pro vás není nutnou podmínkou pro vytvoření pořádné atmosféry, tak zapomeňte na Eye of Beholder, Lands of Lore a hrajte původně unixovský nethack.

Tajemství Oslího ostrova

V průběhu existence všech věcí na světě je něco poprvé. Všechno začalo před 18 miliardami let (130%). To bylo poprvé, co to tady pořádně bouchlo, vlastně třesklo. Před 5 milióny let se na Zemi poprvé objevil člověk. Před devíti měsíci vyšlo poprvé SCORE. Minulý týden jedl ANDREW poprvé přiborem a dnes - dnes poprvé věnujeme celou stránku ve SCORE jedné jediné hře, která má původ v naší malé, ale hezké zemi. Vítejte do rubriky LIDOVÁ TVOŘIVOST.



Některé obrázky z Intra jsou na naše poměry překvapivě kvalitní.

Nejsme si jisti, jestli jsme zvolili nejvhodnější název naší rubriky, ale s tím se už nedá nic dělat. V každém případě si o ní teď něco řekneme, protože je to dnes poprvé. Tahle rubrika, a to bychom chtěli obzvláště vyzdvihnout, je velice nepravidelná. Na druhou stranu ale nemáme jiné přání než to, aby byla nejen pravidelná, ale také čím dál tím rozsáhlejší a lepší. To proto, že jsme vlastenecky založení. Ano, na této stránce se budeme setkávat s hrami, které pocházejí od nás, z České republiky a které jsou natolik kvalitní, že si zaslouží prezentaci na stránkách SCORE.

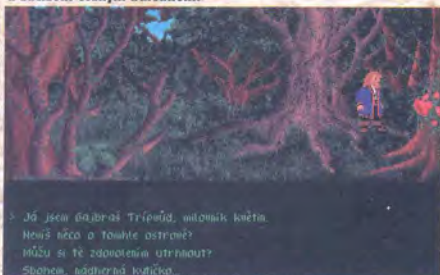
Než se podíváme na hru, kterou uvedeme naší rubriku, dovolte pár pravidel hry. Předně děkujeme všem, kteří nám do redakce posílají svoje hry, dema či pokusy o obojí. Je ale pochopitelné, že všem vašim produktům nemůžeme věnovat dostatek místa, a tak se i v této rubrice budete setkávat s těmi nejlepšími a nejzdařilejšími výtvory. Vyzýváme tímto všechny české herní softwarové firmy i jednotlivce k odhození ostychu a zaslání svých výtvorů do naší redakce na adresu SCORE, Krupkovo náměstí 3, 160 00, Praha 6. Nebo se nikdo z vás necítí lepší než Pterodon Software?

Ano, Pterodon Software je autorský tým podepsaný pod nejlepší (tentokrát bez legrace, je tomu opravdu tak) českou hrou, kterou jsme dosud měli možnost vidět a hrát. Jistě - jako všechno na světě má i svoje mouchy, ale verze, kterou jsme měli k dispozici my ještě není verzí definitivní, takže uvidíme. Přesto je ale TOO zatím na špičce. Z názvu, obrázků i našeho ujištění vám asi bude jasné, že půjde o adventure hru, která je parodií na proslavenou adventure THE SECRET OF MONKEY ISLAND firmy Lucasfilm. To ale nikterak neubírá hře na krásě ani na originalitě, protože autoři popustili uzdu svojí fantazie dost na to, aby hra neupadla jen do stupidního kopírování zažitých vtipků.

Je to vlastně prostě - hlavní hrdina pirát Gajbraš Tripvúd se značně strastiplným způsobem dostal na takový ohraňčený kus pevniny uprostřed moře, který je ve většině civilizovaných zemích označován jako ostrov uprostřed Karibiku. Tenhle ostrov však není nějak ledajaký ostrov, kterých jsou v mořích tisíce. Tenhle ostrov je totiž Oslí. Důvod je prostý - jeho obyvatelé totiž nejsou flálovi mimozemšťané, sličné dívky nahore bez, nepřemožitelní roboti či prudce inteligentní tyčky ale sympatičtí a značně hýkaví oslíci. Tihle oslíci tvoří zbytky kdysi slavné a silné komunity. Do oslího chrámu v sopce nad ostrovem už ale dnes nikdo nechodí, protože oslí na ostrově ubývá, pravděpodobně v návaznosti na to, kolik jich přibývá v našem světě. Gajbraš



Oslí ostrov nevynechal ani populární scény pod vodou a zatížení těžkým balvanem.



Interakce a konverzace s jinými postavami je zajímavá. Nehelejte na to tohle není postava ale orchidej. Ukecaná...

je ten, který by teď měl přijít záhadě ubývání oslů, případně jiným záhadám ostrova na kloub, a odhalit tak, že za vším stojí démonický LeGek (bratr LeČuka, oba původem z Ruska, pravděpodobně z pera Arkadije Gajdara).

Na rozdíl od ostatních českých her, které jsme hráli je TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA hrou, pro kterou se hodí přívlastek velkorysá. Skutečně - grafika není nijak titěrná a zmatená, slušně nakreslené obrázky zabírají celou herní plochu, animace postav je velice slušná a plynulá, systém ovládání odpovídá klasickému standardu adventure her známému třeba od Sierry či Lucasartovského SAM & MAX, tedy několik ikon typu prozkoumej, použij, seber, mluv atd., konverzace s ostatními charaktery není nijak rozsáhlá, ale nemůžeme říci, že by nebyla vtipná či promyšlená.

Na mapě ostrova si hráč zvolí místo, kam se se svým hrdinou, který je až na vousy velice podobný Guybrushovi ze druhého dílu MONKEY ISLANDU, vypraví. Lokací sice není moc, ale zato jsou dostatečně rozmanité, aby udržely pozornost. Kromě toho je tady co dělat. Problémy ve hře



Klasický Monkeislandovský pohyb po mapě ostrova.



Před chatou oslího kouzelníka je spousta užitečných věcí.



Chytit žraloka na lano, kotvu a buřt není nic snadného, to mi věřte.

jsou příjemně obtížné, takže vystačí na dost dlouhou dobu. Je příznačné, že se člověk složitým způsobem pachtí s něčím, co končí fiaskem a nutností hrát z pozice. Jako příklad může posloužit výroba nafukovacího oslíka - vylovit láhev z moře, najít dýku, nabrousit ji o kámen, dýkou seškrábat kůru ze stromu a nabrat do láhve kaučuk, nalit kaučuk do speciálního stroje na výrobu gumových předmětů, spustit stroj, vytáhnout gumového oslíka a nechat jej Gajbrusem rozcupovat na malé kousíčky, protože to byl "kýč a nemoh se na to dívat" - účelem je totiž vyrobit nafukovací člun. Ha!

Hra obsahuje několik komických animací, ve kterých se Gajbraš snaží diváka přesvědčit, že umí zacházet s nožem, pádlem či polínky a přesvědčit tak hráče, že si nepočíná správně kdykoli použije předmět na špatném místě. Animace jsou docela hezké, ale potom, co se na ně člověk dívá po stovčacíměsíkolikáté, trochu omrzí, což hře můžeme vytknout. Stejně bychom ji mohli vytknout nedostatek zvuků a hudbu linoucí se z PC Speakeru. Mohli bychom ji vytknout i další drobnosti a nedostatky, ale neuděláme to. Neuděláme to, protože tohle TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA je naší první hrou v této rubrice, první hrou týmu Pterodon Software a vůbec - je to hra hezká, roztomilá, zábavná a hotová!

Ze stejných důvodů (tedy protože je to poprvé a vůbec), nebudeme přidávat tabulku hodnocení, protože by to nebylo správné. Tahle hra, ač dobrá a zábavná, se pochopitelně nemůže srovnat s produkty herních gigantů, které chrlí stovky a tisíce her již po několik let. Přesto je TO příslibem něčeho, co u nás v současné době chybí - příslibem domácího herního trhu s tituly, za které by se nemusel stydět žádný profesionální výrobce her. Přijme tak nejen Pterodon Software, ale i všem ostatním nadšencům, kteří se chtějí pustit na tenký led herního software hodně štěstí, pevné nervy a zdravé oči. Těšíme se na setkání v rubrice LIDOVÁ TVOŘIVOST zase v některém z dalších čísel SCORE.

ICE

POSLEDNÍ SOUD



ACES OVER EUROPE
DYNAMIX,
SCORE 4, PC, 82%

Perfektní letový simulátor hrdinských soubojů druhé světové války nad... haďtejte... Evropou. Dva grafické módy (LO RES a TALL RES), realistické mapy, krásky letadel na obou válčících stranách, technická dokonalost a perfektní hrátelnost. Pro milovníky simulátorů klasika.



ALIEN BREED 2
TEAM 17,
SCORE 3, AMIGA, 80%

Klasická akční hra pro jednoho či dva hráče v pohledu shora. Povedete svoje hrdiny bludstí futuristických základů na odlehlé planetě, budete nacházet zbraně lokálního i hromadného ničeni a likvidovat zastupující vetřelců. Hlavně se ale budete báječně bavit!



ALONE IN THE DARK 2
INFOGRAMES,
SCORE 3, PC, 74%

Technicky poměrně slušný horor kazi nepřelí realistické hororové postavy hrdiny a jeho nepřátel. Jinak slušné 3D dobrodružství mezi piráty obývajících starobylé prostory vypadající patřičně starobylé a hororově. Od prvního dílu žádný výrazný pokrok.



BLOODNET
MICROPROSE,
SCORE 3, PC, 80%

Hororová adventura zasazená do sítě virtuální reality skloubená s prvky upírsko-dráculovského vysávání patří k těm nejlepším dobrodružstvím, která kdy zazijete. Pokud patříte mezi upíry, ovšem.

BRUTAL SPORTS SERIES:

FOOTBALL

MILLENNIUM,
SCORE 5, PC, 25%

Úchylná vize úchylného brutálního sportu daleké, a velice brutální budoucnosti.



CAMPAIGN 2
EMPIRE,
SCORE 4, PC, 70%

Aspirant na rozsáhlou a propracovanou strategicko akční hru ztrácí nepřelí výraznou vektorovou grafiku, přehlednou strategickou částí a zbytečnou zdůraznění všech částí. Tankové bitvy v 6 konfliktech od druhé světové války.



CANNON FODDER
VIRGIN,
SCORE 3, AMIGA, 78%

Pistolký, raketometky, minečky, tančíčky, helikoptérčky, dalekonosná dělička a kalužky krve. Válka prý nikdy nebyla tak legrační, jako v těchto technicky vynikajícím způsobem zvládnuté akční hře, kde ovládáte skupinu vojáků... střelíte po jiných skupinách vojáků. Klady v podobě možnosti ovládání nejrůznější bojové techniky jsou spolehlivě kompenzovány stupňem obtížnosti hraničí s nehratelností.



COMBAT AIR PATROL
PSYGNOSIS,
SCORE 2, AMIGA, 79%

Strategická hra skloubená se simulátorem promíchaná hezkými statickými obrázky udělá radost všem příznivcům strategických her skloubených se simulátory. Vektorovými a nepřelí rychlými, když už jsme u toho.



COMPANIONS OF XANTH
LEGEND,
SCORE 5, PC, 77%

Přiměřeně úchylná adventura z ekvivalentního prostředí. Pár hezkých momentů

a možnost dokoupení speciálního „erotickeho“ data disku, to všechno spolu se slušnou grafikou a hudbou zaručuje kvalitní zábavu.

CONQUERED KINGDOMS

QQP, SCORE 4, PC, 40%

Příjemná grafika, user-hostile ovládání a nulová zábava jsou hlavními znaky těchto středověké strategické hry. Zapomenejte.



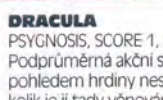
DARK SUN
SSI, SCORE 1, PC, 70%

Dějově vynikajícím způsobem zvládnuté dobrodružství ve stylu AD&D je okořeněno inovativním pohledem shora, množstvím předmětů a rozvětveným příběhem se spoustou charakterů.



DOOM
ID SOFTWARE,
SCORE 3, PC, 93%

Nejlepší akční hra pro PC a jemu podobné, to znamená všechny ostatní počítače. Kravý simulátor zabijení mutantů na základně Marsu v strhujícím 3D provedení v hlavní roli, plně scrollující dungeon, nabídka zbraní od pěsti přes motorovou pilu a brokovnici až po laserové dělo, možnost hrát po síti v reálném čase, dokonalá atmosféra... DOOM je nevyhnutelná povinnost pro každého hráče!



DRACULA
PSYGNOSIS, SCORE 1, PC, 65%

Podprůměrná akční střílečka zpracovaná pohledem hrdiny nestojí za víc místa, než kolik je jí tady věnováno.



DRAGONSPIRE
MICROPROSE,
SCORE 5, PC CD-ROM, 76%

Složitý, propracovaný příběh těchto klasické adventure trpí především nadlogickými problémy a relativně omezeným rozsahem hry.



DUNGEON HACK
SSI, SCORE 3, PC, 66%

Interaktivní stavebnice klasických dungeonů SSI - zvolíte si velikost bludištěm četnost pastí, potvor, logických hádanek a pokladů, zvolíte obtížnost, vygenerujete vlastní bludiště a pak do něj skočíte a ničte potvory. Nekonečná zábava pro ty, které baví nekonečné bloudění bez konce.



FALCON 3.0
SPECTRUM HOLOBYTE,
SCORE 2, PC, 80%

Po grafické stránce nikterak úchvatný, ale co do realnosti simulace zatím nepřekonaný simulátor F-16 s možností rozšíření o dnes již několik datadisků a přidávaných misí.



FANTASY EMPIRES
SSI, SCORE 5, PC, 85%

Velikolepě atmosférické skloubení strategie s akčními scénami. „Božské“ ovládání země a dobývání přilehlých království, klasické AD&D rasy, kouzla a magie, dobývání hradů i výroba bojových strojů.



FIELDS OF GLORY
MICROPROSE,
SCORE 2, PC, 82%

Vynikajícím způsobem zpracovaná strategická hra z průběhu napoleonských válek. Malé postavky vojáků opravdu střelí, koně běhají a od hlavní části se kouří, nemluví o krvi, která celou hrou protéká od počátku až do konce, stejně tak, jako tomu bylo za Napoleonových tažení.

POSLEDNÍ



FRONTIER
KONAMI,
SCORE 2, PC, 90%

Jako živé. FRONTIER vás zavede do technicky dokonalého modelu našeho vesmíru na strhující jízdu obchodně-simulačně-akční hrou se vším co k ní patří - obchodování, plnění vojenských misí, přeprava cestujících, souboje s kosmickými piráty - FRONTIER je prostě simulací života ve 33. století a pro počítačové hráče povinnost.



FURY OF THE FURRIES
MINDSCAPE,
SCORE 5, PC, 59%

Roztomilá reminiscence na stařícké akční hry na... na osmibitech. Logická hra s chlu-patými chlupatci s příchutí akčního hopsání je jen pro odvážné.



F-14 FLEET DEFENDER
MICROPROSE,
SCORE 5, PC, 71%

Výrazně modrý simulátor F-14 Tomcat. Hezké textury pokrývající povrch letounů a lodí jsou to jediné, co ve hře uvidíte. Kromě modré barvy samozřejmě, ale tak to patří. Průměrný simulátor čistě stíhacích operací nad mořem. Modrým...



GABRIEL KNIGHT
SIERRA-ON-LINE,
SCORE 3, PC, 86%

Hororová detektivka současnosti s vynikajícím příběhem a dokonalým zpracováním. Atmosférická podívaná pro všechny milovníky Sierry, adventure a dobrých her vůbec.



GENESIA
MICROIDS,
SCORE 5, PC, 70%

Průměrná „božská“ strategie ve stylu POPULOUS - pravidelné střídání ročních období, stavení, rekrutování, práce v kůlně a na pozemku, boje v lese i na poli. Hezké momenty v podobě interiérů jednotlivých staveb vyvažuje mizerná hrátelnost a nejasná grafika.



GLOBAL EFFECT
MILLENNIUM, SCORE 4, AMIGA, 50%

Další z řady „božských“ strategií. Stavení měst, tovarů, elektrárny, farem a dalších bohulibých budov v pohledu shora. Hra je zasazená do rozličných geologických oblastí a mimo jiné umožňuje i vojenské operace. Nedostatkem je globální ochlazení, které je nevyhnutelné a kterým předčasně končí každá hra...



GOAL
VIRGIN, SCORE 5, PC, 45%

Průměrný sportovní simulátor, který zachycuje, poněkud překvapivě, fotbal. Průměrná hrátelnost a obtožné grafické zpracování udrží příznivce fotbalu poměrně dlouho, odpůrce fotbalu nikoli.



GOBLINS 3
COCTEL VISION,
SCORE 3, PC, 80%

Pravděpodobně nejzábavnější a nehumornější ze série příběhů o skřetech a jim podobných živlech. Stylem udělej-všechno-v-jedné-místnosti-a-jdi-dál vás hra provede po hromadě více či méně úchylných lokací a více či méně obtížných hádankách.



HAND OF FATE
VIRGIN, SCORE 4, PC, 68%

Nepřelí originální pohádkové dobrodružství diviny ve fantastickém světě plném jednoduchých hádanek a snadných problémů. Slušná grafika a rozmanité prostředí vytvářejí obstojnou atmosféru této adventure.



HIRED GUNS
PSYGNOSIS,
SCORE 2, AMIGA, 83%

Převratný cyperský dungeon až po čtyři hráče najednou vynesl PSYGNOSIS opět na výsluní hráčské přízně. Atmosférické, zábavné a technicky propracované.



HORNET - NAVAL STRIKE FIGHTER
SPECTRUM HOLOBYTE,
SCORE 5, PC, 82%

Jeden z doplnků pro FALCON 3.0, který činí z něj tak výtečného simulátoru ještě lepší, tentokrát pochopitelně na moři.



INCA 2
COCTEL VISION,
SCORE 3, PC, 62%

Graficky dokonale, hudebně úchvatné, ale hrácky poněkud nudné a nezajímavé. Do mystického prostředí mayské civilizace je zasazena adventure-simulačně-logická hra nepřelí dlouhého trvání a nepřelí dobré zábavy.



INDCAR RACING
VIRGIN,
SCORE 5, PC, 85%

Technicky převratný simulátor automobilových závodů - texturní pokryté vektorové modely automobilů se prohánějí po závodních okruzích v neuvěřitelných detailech. K realistickému provedení přispívá věrný důraz na technické detaily závodění a možnost úprav závodního vozu do všech podrobností.



INNOCENT UNTIL CAUGHT
PSYGNOSIS,
SCORE 2, PC, 77%

Iritující, frustrující nicméně zábavné a humorné sci-fi dobrodružství kosmického zloděje.



IRON HELIX
SPECTRUM HOLOBYTE,
SCORE 5, PC CD-ROM, 23%

Nulová zábava, minimální rozsah, titěrné hrací okno, stupňovitá hádanka, kratičká děj a průměrná atmosféra drží tuhle rádobu sci-fi adventure ze vzdálené kosmické stani-ce hluboko pod hladinou podprůměrných her.



KING'S TABLE
GAMETEK,
SCORE 5, PC, 55%

Počítačové zpracování severské stolní hry - křížence šachu a dámy, ke kterému kromě roztomilých animací v podstatě počítač ani nepotřebujete.



LABYRINTH OF TIME
ELECTRONIC ARTS,
SCORE 4, PC CD-ROM, 86%

Atmosférické a graficky dokonalá adventura z rozličných časových údobí našich dějin. Jediným nedostatkem je absence interakce s ostatními charaktery, jelikož tady žádné ostatní charaktery nejsou.



LITIL DIVIL
GREMLIN,
SCORE 4, PC, 72%

Dáblík Mutt se vydává do hlubin pekla, aby navrátil mystickou Pizzu Hojnosti... Úchylná 3D dungeon/ 3D akční/ 2D bojová/ 3D logicko-paranoidní hra z prostředí pekla.

SOUND

Slušná grafika, peckelná hudba a idiotská obtížnost.

LOST IN TIME
COYTEL VISION,
SCORE 2, PC, 86%

Jedna z graficky a zvukově nejlépe propracovaných adventur her s několika zajímavými nápady - hlavní hrdinka ženského pohledu, cestování v čase a další drobnosti. Slušné.

MORTAL KOMBAT
VIRGIN,
SCORE 5, AMIGA, 80%

Odnůz STREET FIGHTERa II dopadla nadmíru dobře a její úspěch na všech formátech vede k jejímu pokračování. Klasická bojová hra pro jednoho až dva hráče ve stylu boj-do-poslední-kapky-krve-a-speciální-pohyby. MORTAL KOMBAT navíc nabízí vžití milovníkům krve, jelikož té je tady více než dost. Rychlou akci kazí snad jen peklo při vyměňování disket.

NOMAD
GAMETEK,
SCORE 5, PC, 69%

Nepřiliš zdáříl pokus o univerzální kosmický obchodně-bojový simulátor. Čtenitý příběh, široká paleta možností výdělku peněz, tuny konverzací se stovkami rozličných ras a mraky předmětů tvoří kulisu víceméně nudného simulátoru, ve kterém je všechno v podstatě zbytečné, protože cesta k cíli je překvapivě snadná.

ONE STEP BEYOND
OCEAN, SCORE 1, AMIGA, 51%

Pokračování oblíbeného PUSHOVERu dopadlo tak, jak se dalo čekat - průměrná logická hra s několika hezkými momenty po několika podobných úrovních dokonale omrzí.

OVERDRIVE
TEAM 17,
SCORE 2, AMIGA, 45%

Neúspěšný pokus o návrat ke klasickým automobilovým závodům v pohledu shora. Množství technických chyb, minimální hrátelnost a nuda jsou znak, podle kterých OVERDRIVE bezpečně poznáte.

POLICE QUEST 4
SIERRA-ON-LINE,
SCORE 4, PC, 81%

Adventure z policejního prostředí Los Angeles. Vyšetřování spletité série brutálních vražd, aplikování policejních praktik, dodržování služebních postupů a digitalizovaná grafika. Pokračování úspěšné série a tentokrát také úspěšné.

PRIVATEER
ORIGIN, SCORE 1, PC, 84%

Kosmické boje s nádechem obchodování a hrdinským příběhem zasazené do prostředí dokonale propracované bitmapové grafiky přilákalo více než mnohé milovníky tohoto typu her.

QUEST FOR GLORY IV
SIERRA-ON-LINE,
SCORE 4, PC, 74%

Nikterak výjimečné adventure pokračování oblíbené série o hrdinech, hrdinských činech, hrdinském chování, hrdinském bojujání, hrdinským spodním prádle a tak. Pseudo horor zasazený do slovanských zemí byl pro milovníky Sierry spíše zklamáním.

QWAK
TEAM 17, SCORE 1, AMIGA, 40%

Milovníci plošinkových skákaček typu BUBBLE BOBBLE budou šilet po téhle technicky průměrné dětské plošinkovce. Jejich odpůrci ne!

RAMPAGE
BETHESDA,
SCORE 2, PC, 45%

Na rychlých počítačích pomalé, na pomalých nehratelné, u znalců her odsouzené, u neznalých zavrhnuté - tenhle akční dungeon v hlavní roli je naprostým propadákem, i když má sci-fi námět a více zbraní.

REBEL ASSAULT
LUCASARTS,
SCORE 4, PC CD-ROM, 50%

Na první pohled úchvatné, na druhý problematické a na třetí pohled odpoudivé zpracování hvězdných válek. Mraky "filmových" sekvencí a stejně filmový děj s minimem interakce ze strany hráče, špatně zvládnuté ovládání a nijak výrazná zábava. Digitalizované scény se občas rozplíznou v rozmazané nic, stejně jako se rozplíznou celá hra.

RETURN TO ZORK
INFOCOM, SCORE 1, PC, 81%

Oblíbené textovky infocomu provedené strhující grafikou mají něco do sebe, stejně jako tahle fantaskní adventure filmového ražení.

SAM & MAX
LUCASARTS,
SCORE 2, PC, 83%

Komiksový pes Sam a o ještě něco více komiksový králík Max ožívají v dnes již klasické adventure plné černého humoru, úchylných malůvek a perfektní zábavy.

SEAL TEAM
ELECTRONIC ARTS,
SCORE 1, PC, 72%

První vektorový simulátor speciálních jednotek v akci vietnamské džungle dopadl nečekaně dobře. Kde vektorová grafika nenabízí tolik života, tam přichází perfektní atmosféra a napětí válečných akcí...

SEEK AND DESTROY
VISION, SCORE 5, AMIGA, 50%

Standardně naprosto totálně zcela průměrná akční hra - bojové akce vrtulniku nad nejrušnějšími, většinou však značně pouštními oblastmi v pohledu shora. Monotónní, jednotvárná a stupidně obtížná.

SHADOW CASTER
ELECTRONIC ARTS,
SCORE 2, PC, 74%

Stín vržený na předchozí dílo skupiny RAVEN SOFTWARE, hru BLACK CRYPT je mimořádně tmavý - tenhle dungeon nevykazuje kromě divácky přitažlivého technického provedení zloha ničím - chybí interakce s jinými postavami, minimum předmětů, stupidní děj a další zbytečnosti shazují hru do pekelné propasti ubohosti.

SIM CITY 2000
MAXIS,
SCORE 4, PC, 86%

Dokonalé roztomilá, dokonale 3D, dokonale propracovaná a po všech stánkách dokonale strategie pro všechny megalomany, stavitelé a budoucí starosty - stavba města se vším co k němu patří se řadí k nejlepším strategiím vůbec.

SIMON THE SORCERER
ADVENTURE SOFT, SCORE 1, PC, 84%

Abrakadabra, hocus pocus, alakazam a sausages jsou kouzelná slovíčka, která vás budou provázet po celou dobu v téhle báječné graficky, ideově a humorně propracované adventure.

STARDUST
DAZE,
SCORE 5, AMIGA, 75%

Technicky dokonale zpracovaný návrat ke hře ASTEROIDS - raketa střílející na všechny strany okolo sebe a ničící asteroidy. Úžasnou grafikou, rychlost a perfektní zvuk táhne k zemi jen vysoká obtížnost.

STARLORD
MICROPROSE,
SCORE 5, PC, 75%

Sci-fi kombinace strategického obchodování s přípravou na válečné operace a simulátorem právě těchto operací. Zatímco nepřiliš propracované simulace lze vypnout, obchod a strategie feudálního ražení v celé Galaxii zůstává. A to je dobře, protože STARLORD je velice kvalitní, i když na pohled složitou strategii.

STAR TREK 2
INTERPLAY,
SCORE 4, PC, 70%

Dobrodružství kapitána Kirka a jemu podobných v pokračování úspěšné adventure s námětem, o kterém není třeba se rozepisovat. Technicky na sňadenní úrovni, zábava průměrná. Milovníci příběhů STAR TREK ale nemají jinou možnost než koupit...

STRIKE SQUAD
KRISALIS, SCORE 1, PC, 40%

Ubohý klon slavné LASER SQUAD se výrazně nezdalí. Nehezká strategická střelka má tolik chyb, že je lepší ji úplně vypustit.

STRONGHOLD
SSI, SCORE 1, PC, 72%

Mistrovský kousek z dílny klasiků je strategickou hrou podle pravidel AD&D - jako bůh/stavitel/vojévůdce budete ovládat zástupy poddaných, stavět dobrá bydla a bránit lid před zlými chlapíky. Atmosférické a nápadité od začátku do konce.

SUBWAR 2050
MICROPROSE,
SCORE 3, PC, 79%

Průměrný simulátor bitevní ponorky v imaginárním konfliktu imaginární budoucnosti. Slušná grafika podmořského prostředí, řada misí, hromada ponorek a další vymoženosti jsou však pravděpodobně jen pro milovníky studených hlubin moří a oceánů.

SUMMONING
SSI, SCORE 1, PC, 68%

Dobrý příběh a nápady téhle klasické SSI podivně jsou pokazené tím, že o žádnou podivnou nejdě, díky špatné grafice, o zvucích nemluví. Sběratelská záležitost.

TASK FORCE 1942
MICROPROSE,
SCORE 5, PC, 70%

Simulátor námořních bitev v roce, který je obsažen i v názvu. V tichomoří, tedy US NAVY proti Japonskému imperiálnímu námořnictvu. Vektorová grafika má své chybičky, ale celkově patří TF 1942 mezi velice kvalitní a atmosférické simulace.

TFX
OCEAN,
SCORE 3, PC, 85%

Tactical Fighter Experiment je po grafické stránce tím nejlepším simulátorem, který lze za peníze koupit. Tři rozdílné letouny budoucnosti, řada propracovaných scénářů světových konfliktů, tréninkové mise a hlavně naprosto strhující grafické zpracování doprovázené atmosférickou hudbou. Kdo nehrál TFX, nežli je už snad jen verze TFX pro CD-ROM.

THE ELDER SCROLLS: ARENA
BETHESDA,
SCORE 5, PC, 86%

Nejrozsáhlejší dungeon všech dob. Strhující bitmapová grafika, plynulý scrolling, desítky ras a povolání, stovky postav k interakci, více než 400 měst a vesniček k prozkoumání, úkoly od doručování zásilek po hledání magických artefaktů, rozličné zbraně, generování vlastních kouzel, počasí, střídání dne a noci i ročních období... Je neodolatelným lákadlem pro všechny milovníky RPG!

THE JOURNEYMAN PROJECT
PRESTO STUDIOS,
SCORES, PC CD-ROM, 83%

POSLEDNÍ Soud

Technická dokonalost téhle fantastické sci-fi adventure z budoucnosti vyjde najevo; bohužel, pouze na velice, ale opravdu velice rychlých strojkách, což je ale na druhou stranu její jediná chyba.

THE SETTLERS
BLUE BYTE,
SCORE 3, AMIGA, 83%

Hromada malinkých postavíček, hromada malinkých domečků, mlýnečků, dolečků, farmíček a hradečků a hlavně propracovaná ekonomická simulace středověkého feudalismu zaostává snad jen zdlouhavostí pozdějších úrovní. Graficky dokonalá.

TORNADO
DIGITAL INTEGRATION,
SCORE 4, PC, 80%

Graficky nijak výrazný, nicméně realistický simulátor stejnojmenného letounu spojený se strategickým plánováním bojových misí.

T2 - THE ARCADE GAME
VIRGIN, SCORE 5, AMIGA, 45%

Mladší bratříček úspěšných trháků OPERATIONS WOLF či TAKE'EM OUT - jen zaměřovač a tuny nepřátel, tentokrát tuny ocelových robotů a terminatorů podle Schwarzeneggerova filmu. Průměr na poli akčních her.

URIDIUM 2
CRAFTGOLD, SCORE 3, AMIGA, 75%

Letitá střelka z osmibitu se vrací. Tentokrát v perfektní grafice, vynikajícím technickém provedení s hromadou speciálních zbraní a záplavou kosmických základů padouchů. Přes to je to ale pořád jenom dvojrozměrná kosmická střelka a nic víc.

VIKINGS
KRISALIS,
SCORE 3, PC, 60%

Raný středověk a jemu odpovídající feudální strategie v nikterak propracované grafice s průměrnou zábavou a s průměrným vším, co ke hře patří, včetně obalu.

WARLORDS II
SSI,
SCORE 2, PC, 80%

Mistrovský kousek v říši fantasy strategických her. Neopřiliš graficky strhující provedení je nahrazeno perfektními pravidly, možnostmi hry více hráčů a možností generovat nové a nové mapy. Klasika.

WIZARD
PSYGNOSIS,
SCORE 5, PC, 48%

Příšerný dungeon s minimem interakce, stupidními hádankami, absencí generátoru charakterů, nedostatkem předmětů a hrozným technickým zpracováním. Máme pokračovat?

Ani ne do roka a do dne ode dne, kdy vyšlo první SCORE, v něm naleznete rubriku s názvem z nejpřehlednějších - Poslední soud je shrnutím našich názorů prezentovaných ve SCORE ve formě recenzí. Na této dvoustránce se tak setkáte se všemi hrami, na které jsme kdy sáhli a které se ve SCORE objevily. Aby byl náš výčet kompletní, začneme dnes od samého začátku, přičemž přistě se už seznámíte s hrami od 6. do 9. čísla.

A co že si z našeho soudu vezmete? Doufáme, že jen to nejlepší. V každém případě se tady dozvíte název hry, výrobce, pro vaši informaci i číslo SCORE, kde byla hra recenzovaná, formát, na který byla hra recenzovaná (což nevylučuje její existenci na jiných formátech) a score, které hra dostala. Náš herní obzor by vám měl být orientací v seznamu ještě více usnadněn.

Všechny hry jsou dále stručně popsány nejen obsahově, ale většinou i z hlediska kvality. Ty nejlepší hry, které by nikomu z vás neměly v žádném případě chybět jsou navíc odlišeny červeným podkladem a hry vyhlášené Hrami měsíce jsou na žlutém podkladě, protože žlutá je barva zlata a vůbec.

dopisy čtenářů

Dopisy, dopisy, dopisy. Malé, velké, tlusté, tenké, pochvalné, pochvalné, pochvalné a pochvalné (už nám přišly asi dva kritické, ale znáte to, jsou prostě věci, které se obvykle píšou jenom do závorek - red.) V některých jsou diskety, v dalších mince či peníze (to už prosím NIKDY nedělejte), v jiných není nic a v dalších jen časované bomby a pijáky napuštěné otravnými jedy. Klasika. Jako každý měsíc vybíráme ty nejlepší, nejhumornější, nejkritičtější a...prostě nejlepší. Tenhle měsíc nám přišel jeden báječný dopis, jehož autor si nepřeje být jmenován. Dopis je velmi dlouhý a jeho obsah vyjadřuje v podstatě všechny naše myšlenky a ideje. Bohužel, jej nemůžeme otisknout v plném znění, a tak vybereme jen ty nejlepší části.

NEB ŽIVOT TAKY NENÍ TAK ŠPATNEJ

- dopřávejte si občas chvilku klidu, pokud ještě tak dostatečně neděláte (aby vám zbyl čas na přemýšlení, neb žít zmananá přemýšlet a dělat práci jako vy, to dá skakru pořádně zabrat)
- občas si přečtěte pěknou knížku, pokud to tak často neděláte
- vaše úvodníky jsou dobré, líbí se mi na nich myšlenka, kterou podporujete, a to ta, že hraní her není všechno, ale hrát by se měl koukat i na okolní život, neb ten není taky tak špatnej a taková hra má sloužit pro potěchu ducha
- podporujte více článků a úvah, snažte se, aby čtenář byl nucen trochu přemýšlet nad tím, co hraje a jestli je to dobré co hraje, a jak mu to pomůže v realitě, jež je pro každého z nás velmi důležitá. Víte, hraní často bývá úletem od reality, protože je mnohem pohodlnější a lehčí si hrát a zapomenout na svět a takový člověk ztrácí sám sebe a o to mi jde. Ano, mám myšlenky něco jako Enigma se svou písničkou Return to Innocence nebo Eye of Truth. Myslím si, že je potřeba opravdu víc se zamýšlet nad tím, jaké hry je vpravdě lépe podporovat - věřte mi: Na co hráč myslí, tím se stává.
- pokud byste byli tak hodní a mohli pro mě něco udělat, tak napište do dopisů čtenářů že „f. LOS-SOFT si dává pár let pauzy a že pak se uvidí“

Víte, tohle je dopis, ke kterému není co dodat. Vlastně je - jeho autorovi díky a vám ostatním - nemyslete si, že bychom se těmi radami mohli řídit všichni?

ZAPOMNĚL JSEM, ŽE JSTE DEBILNÍ...

Nesouhlasím s vaším překladem že ALONE IN THE DARK je JEŽÍŠKOVY DRÁPY VE MĚSTĚ.

Protože:

ALONE - film HOME ALONE. HOME je doma. Název filmu zní SAM DOMA, zbývá nám tedy SAM -

ALONE

IN-V

THE-před podst. jménem (pardon, já sem zapoměl že jste debilní. zkratka podst.=podstatné jméno.)

DARK-hra DARK SUN-TEMNÉ SLUNCE-SUN=slunce a zbývá nám DARK. Zbýla nám slova DARK a TEMNÉ. Tedy DARK=TEMNÉ.

Překlad názvu hry tedy znamená: SAM V TEMNOTĚ!

NAZDAR KRETĚNÍ

Díky za konstruktivní kritiku. Teď už víme, že našemu časopisu není možné vytknout nic jiného než chybičky v překladu, které jsi nám svoji brilantní angličtinou pomohl odstranit a patřičně zdůvodnit. Tvoje vysvětlení je zcela správné. Jen maličkost - hra ALONE IN THE DARK 2 má PODTITUL SANTA CLAWS IN THE CITY - zkus si teď pro změnu pohlát s tímhle.

NINI BAMBA SEDĚLA VEDLE MĚ A POZOROVALA MĚ

Nemohl jsem čekat, až si SCORE přečtu doma. Četl jsem ho pod lavicí při češtině (že jsem nestíhal výklad to mi ani nepřišlo). Problém byl ale v tom, že moje přítelkyně Nini Bamba seděla vedle mě a pozorovala mě. Při mém prvním záchvatu smíchu konstatovala: „Ty seš jasnej!“. Nic jsem neřekl a tlemil jsem se dál. Nini ale pokračovala „Kdybys tě neznala, že seš taky normální, tak bych si myslela, že seš trochu...“ (následovalo zatukání na čelo). „Když to je hrozná práca“ Řekl jsem na svou obranu a tlemil jsem se ještě víc. „Běž do prd@el“ řekla a znechuceně se odvrátila. A proto vás prosím, nemohli byste jí říct (napsat) něco na mou obranu a vysvětlit jí paňskou psychiku? Předem děkuji.

ALEX ROWDY

V dějinách filosofie a psychologie se našli učenici, kteří tvrdili, že psýché neboli lidská, potažmo pak paňanská duše je věcí složitou, spleťtí a v zásadě nezměřitelnou, nepopsatelnou. Nesmysl - v podstatě je složena jen ze dvou částí - centra pro koordinaci mozkových procesů a ruky držící joystick či myš a druhé, podružné části, která se stará o přežití organismu, jídlo, dýchání, pohyb a další nadbytečné činnosti. Vzájemnou interakci těchto částí dochází k výměně informací a vzniku procesu, který někdo nazývá jako myšlení, a který je vlastně jen lidem, jelikož jak jistě ví i Nini Bamba - zvířata nehrají hry. To ostatně už René Descartes svým „Cogito ergo sum“, což se dnes mylně překládá jako „Myslím, tedy jsem“. Pochopitelně je to „Pařím, tedy jsem“.

Je-li jedna část psýché frustrována - v našem případě tedy nemožností hrát hry ve škole při češtině - může dojít i k takovým nahodilým jevům jako smích, polodebilní pošilhávání, neartikulovatelné skřeky atd. Při delší absenci hraní mohou nastat i komplikovanější případy a Nini může být vlastně ráda, že to dopadlo takhle.

AKČNÍ ADVENTURE S LOGICKÝMI PRVKY

Tak mě napadá, že tento svět není svět, ale jenom dokonale propracovaná VR. Hrají ji jenom dva hráči (tj. já a ještě jeden hráč - schválně, hádejte, kdo je ten druhý). Tady vám posílám hodnotící tabulku tohoto světa:

Název hry: Tento svět

Výrobce: Bűhsoft

Žánr: Komedie, parodie, fraška, nepravdivé příběhy

Styl: Akční adventure s logickými prvky

Počítač: ?

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: 1%

Atmosféra: 99,5%

Grafika: 99,5%

Zvuk: 99,5%

Jo, tak ahoj. Pařte, ale ať se nevypaříte (hehe)
S pozdravem LACHTAN

Tak, a máme tady novou sektu Virtualorealistů. Ba ne. Ačkoliv patříme mezi ateisty, tvůj nápad se nám zdá super. Jen nesouhlasíme s tvým hodnocením, protože život si podle nás zaslouží 100% ve všech polohách.

CHTĚL BYCH VIDĚT, JAK DÁVÁTE VŠEM HRÁM 1%

Recenze: No tad jich je jak nasr... UFO, i kdybys-
te mu dali 99%, tak bych si ho stejně nekoupil.
Proč? Protože nemám SCI-FI rád, protože to
dělala MICROPROSE (což je záruka špatné hry)
a protože mi stačí podívat se na obrázky a jen
kroutit.... Jak jste mu dali 80%?

A proč vám to vůbec píšu? No protože si mys-
lím, že byste měli zprůhlednit vaše ekonomické
vazby. Nemyslíte si, že je alespoň nestandardní
vydávát časopis počítačových her pro prodejnu
stejněho sortimentu? Já ano. Chtěl bych vás
vidět, jak dáváte všem hráům 1%. To by s váma
vydavatel asi pěkně zamet. Pak se nedivte, že
vznikají různé fámy o VISION-SCORE mafii atd.
Měli byste bez předsudků, s čistým štítem napsat,
kdo a jak vás sponzoruje, kdo je váš mecenáš atd.

UFO je super bez ohledu na to, jaká firma ho
vyrobila či kdo ho prodává. A dostalo 90%, nikoli
80%. Naše ekonomické vazby jsou křesťánsky čisté
a jsou přesně takové, jak p. Hejtmánek vysvětluje
v rozhovoru ve SCORE 6. Ano, vydávát časopis pro
prodejnu je jistě nestandardní, nicméně my nic
takového neděláme. Vydáváme časopis pro čte-
náře.

Už jsme se několikrát snažili vysvětlit, že hry
hodnotíme objektivně. Jen stěží bychom dávali
všem hráům 1%, protože pak by nikdo nepoznal,
které hry jsou dobré a které ne, to je přece jasné.
Na druhou stranu se ale podívej na hry, které
u nás dostaly nízké SCORE - IRON HELIX, BRUTAL
SPORTS SERIES: FOOTBALL, CYBERPUNKS a další -
myslíš, že tyto hry nepatří do sortimentu VISION?
Pokud máš nějaké konkrétní výtky ke konkrétním
hram a našemu hodnocení, není důvod nám
o tom nenapsat. Tohle je spíš zbytečný a rádo-
byprovokativní výkřik. My jsme asertivní.

F-14 A F-15 OVLÁDÁM S BRAVUROU PROFI-PILOTA

Píšu vám právě z Vojenské nemocnice v Brně.
Sem jsem se dostal velice zajímavým způsobem.
Vojna v Náměstí nad Oslavou u letadla začala cel-
kem dobře. Veget skončil ve chvíli, kdy si mne
nechal zavolat velitel útvaru kvůli mé žádosti zalí-
tat si ve zdejších SU 22. Ptal se, co to má zname-
nat, pak křičel cosi neslušného a nakonec kývnul
rukou směrem k borcům v pláštích a ti mi nasadili
košili s prokláté dlouhými rukávy a odvezli mě
sem. Marně jsem všem vysvětloval, že jsem
v TORNADU už pár hodin nalítal, F-14 a F-15 ovlá-
dám s bravurou profi pilota a o F-16 ani nemlu-
vím. Nezajímalo je ani, že už jsem
s COMMANCHEM pár Ka50 sestřelil a LHX mám
v malíčku. Mám prostě dojem, že se celé mě okolí
úplně zcvoklo...

RONNIE

Máš pravdu, jsou to všechno blázní. Díky za
dopis i za vysvětlení, že to je JEN zlomená noha
(vysvětlení jsme z technických důvodů nezařadili -
red.). Brzo se uzdrav a toho velitele si pěkně
podejl

CO PAŘILI HUSITĚ MI NENÍ ZNÁMO

SCORE pokládám za nejlepší herní časopis u nás
za posledních pět set let (co pařili Husitě mi totiž

není známo, ale asi to zaváňelo strategií). Perlivý
humor, zasvěcený text a moderní jazyk to jenom
potvrzují. Snad jenom název byste mohli trochu
počesťit a jmenovat se BODOVÝ STAV. Nejenže
tím potěšíte různé vlastenecky a nacionalisticky
zaměřené pařany, ale hlavně budete mít velkou
šanci získat prestižní ocenění CZECH MADE
a z toho plynoucí tučné státní dotace. To umožní
rozšířit počet stran na sto, zvednout náklad, sní-
žit cenu a mnoho jiných krásných věcí.
Přemýšlejte o tom a pokud se budete touto
radou řídit, nezapomeňte na má autorská práva.
Nedá mi to a trochu se kulturně vyřádím. Ten
paskvil dole je výplodem mého střeva (samozřej-
mě básnického).

Když srdce moc ti neplesá
a přestává se dařit,
tu přijde skvělá gamesa
a můžeš začít pařit.
Computer žhavě dobřela,
oko do bedny zírá,
další zmasená příšera
ve výtrvších slizu zmlírá.
V tryskách hledat targety,
létat nebeským lánem,
do MIGů solit rakety,
být na obloze pánem.
Můžeš být v temném podhradí,
skepeních u propasti,
kdo ti v té chvíli poradí,
jak přejít skryté pasti?
Kdo ti v té chvíli pošepťá,
s kterým se utkat tvorem?
Pak odpověď je jediná
božská a skvělá SCORE.

Srdečně zdraví AMALKER

Ani nám není známo, co Husitě pařili, strategie
to však byla zcela určitě. Pokud jde o počesťování
názu, asi z toho nic nebude, protože by se nám
nápis BODOVÝ STAV nevešel na obálku. Zato bás-
nička je super, co takhle ji zhudebnit?

ICE UŽ ASI NENÍ V POŘÁDKU

Takže k věci. Tohle je hlavně pro ICE. Ten chla-
pec nemá rád blbce, že? To jste asi museli
z redakce odstranit všechny zrcadla. Jak se může
někomu Body Blows líbit víc než Street Fighter 2?
Kromě zvuků je ve všem horší. ICE už asi není
v pořádku z těch vašich dungeonů a hlavně PC-
šrotu. Turnaj v Body Blows je velice zábavný, hlav-
ně když si někdo vybere Kosaka. Schválně zkuste
na 10 minut odsednout od ARENY, nebo do to-
teď hrajete a porazíte ho. CANNON FODDER
(mimořádně válka nikdy nebyla taková legrace)
je podle ICE moc brutální. U Walkera mu to neva-
dilo.

MOJDA MATHAN MONTY PEPA

Hezký dopis, který se zřejmě propadl mezerou
v předivu časoprostoru. Tedy - vypadá to, jako by
přišel o dva roky později do jiného časopisu než
byl určen. Nicméně - ICE vážně nemá rád blbce...

O KILO...

Když jsem četl jedno z vaší dlouhé řady čísel
SCORE, všiml jsem si kuponu firmy VISION na její
katalog her. Okamžitě jsem té nabídky využil.
U kuponu byl slogan „a pak stačí jen vyhlízet vaše-
ho poštovního doručovatele“ Já ho vyhlízel první
měsíc, druhý, třetí a pak mě to přestalo bavit.
Rozhodl jsem se, že vám napíšu. Ta hodná VISION
neplní své sliby vůči svým zákazníkům-pařanům.
Tak bych vám chtěl říct, že ta VISION nebude tak
kvalitní (tém chytřejším asi došlo, jak to s tou kva-
litou myslím).

Když jsem četl ve SCORE 6 rozhovor s majite-
lem VISION a vydavatelem SCORE, hned jsem tušil,
že můj dopis neotisknete, protože na VISION
nesmí být určitě otisknuta žádná kritika.

P.S: O kilo, že můj dopis určitě neotisknete,
kvůli té kritice na VISION. O kilo!

OLDA H., KRNOV

No vidíte - takhle se vydělávají peníze - nás to
nic nestojí a 100 korun bez práce máme v kapse.
Peníze nám pošl na adresu: „SCORE - Spínavé
obchody, Třetí kanál zprava, Hlavní nádraží...“ Tvoje
objednávka na VISION se asi ztratila a my jsme ji,
pochopitelně, už urgovali ze tebe. To jsi ostatně
mohl udělat i ty sám tím, že bys do VISION prostě
zavolał či napsal, ale je to tvoje věc - důležitější
jsou naše peníze! Díky.

POTOM VÁM BUĎ NEBE MILOSTIVO

Trošku jsem nepochopil dopis Mr.J.M. z Prahy 4.
K jeho dopisu bych podotknul asi jen tolik: Každý
má své problémy...a jestli se mu zdá SCORE drahé
nebo na hranici, tak potom bych jeho problémy
opravdu nechtěl mít. Z vaší odpovědi jsem jsem
však taky moc radosti neměl. To, že proti satanis-
mu nic nemáte a že vám dokonce nijak nevadí, je
dosti, dalo by se říci odvážná odpověď. Vy zřejmě
nevíte co, nebo dokonce kdo je předmětem jejich
zájmu. Jsou to mláďata ptáků, koček, psů, ale
i lidí. ONI hledají malé děti, protože ty jsou ještě
nezkažené, a jenom takové mohou uspokojit
jejich pána, odpornou krvelačnou stvůru, Satana.
Já jsem viděl mnoho různých fotek z takových
obřadů a můžu vám říci, že to není žádný příjem-
ný pohled. Pro mně už proto ne, že sám mám
malého nevinného a bezmocného pejska. Jestli
to neuznáte, tak potom vám buď nebe milosti-
vo...

COLONEL MEROS

Víte, vlastně jsme docela rádi, že se ve vašich
dopisech objevují i jiná témata než překlapy ve
SCORE či bílé pozadí pod texty. Náš dopis měsíce
ve SCORE 6 vzbudil opravdu nečekaný ohlas - od
extatických výkřiků a trapných exhibic krvelač-
nosti některých čtenářů (a), přes náznak pobavení
a chápatější pousmání (b), až po vlnu odporu
a nesouhlasu (c). Co jsme naší odpovědi vlastně
chtěli říci? Ano, B je správné. Chtěli jsme vás
(a pochopitelně i sebe) pobavit tím, jak mylně si
někdo může vykládat postavy z počítačových her
na obálkách časopisu. Ne, my se satanismem
nemáme co do činění, stejně jako tvůrci počítačo-
vých her. Naší odpovědí jsme chtěli spíše než
podporu satanismu vyjádřit jakousi náboženskou
toleranci. Pokud si někdo MYSLÍ, že jeho pánem je
Satan, nebudeme mu v tom bránit stejně tak,
jako kdyby si myslel, že jeho pánem je Joystick
Quickshot, Buddha či Veliká Zelená Propisovačka.
Od VESKÝCH násilných projevů JAKÉHOKOLI
vyznání se však zcela distancujeme a zásadně
s nimi nesouhlasíme, to je přece jasné. To, že jsou
na našich obálkách rozličné příšerky přece nezna-
mená, že bychom někomu přáli cokoli zlého. Ani
tvému malému pejskovi, ani nikomu jinému (A jen
tak mimochodem, jak ses vlastně dostal k tomu,
abys viděl "mnoho různých fotek z takových
obřadů"?).

**Tak to bylo pro dnešní první
poprázdninové SCORE
všechno. Nebylo toho málo,
co říkáte? Tak čau u příštích
dopisů zase na (snad)
stejném místě.
redakce SCORE**

KULTURA

ROGER ZELAZNY & ROBERT SHECKLEY: Přines mi hlavu Čarovného prince

Vydal: And Classic, 1994

Tato kniha, vydaná nakladatelstvem And Classic, je opravdu něco speciálního. Četl jsem už kdeco, ale tohle... no, posuďte sami.

Po každém dovršeném tisíciletí soupeři spolu síly Dobra a Zla o vládu nad Zemí pro dalších tisíc let. Milénium se blíží a síly pekel nemají zrovna nejlepší vyhlídky - nejvyšší rada Zla nemá dosud ani nejmenší představu, čím se tentokrát pokusí zajistit si nadvládu nad smrtelníky. Tehdy vstupuje do hry hrdina příběhu, démon Azzie Elbub - nedůležitý služebník Zla, toho času splácející dluhy z pokru službou v pekle Severní Nepohodlí 405. Dostane nápad, díky kterému je jmenován reprezentantem Sil Zla a obdrží černou kreditní kartu, která jej opravňuje k neomezenému a přednostnímu užívání služeb zásobovacího oddělení - „vždy, pokud najde dostatečné odporné místo, kam tuto kartu vsunout“. Jeho nápad je prostý - chce naaranžovat klasickou pohádku o spící krásce, avšak chystá se příběh pozměnit tak, aby jeho závěr byl důrazným důkazem ďábelské podstaty lidských bytostí. Jenže - nic není tak jednoduché. Zásobovací oddělení je vrcholně nepružné a velmi špatně vybavené. K tomu, aby vytvořil Spící Krásku a Čarovného Prince, si musí Azzie sehnat potřebné části lidských těl sám. Jde mu to pomalu - největší potíže má se sháněním hlav a očí, tisíní ho čas a obava, že již sehnané a nedostatečně konzervované partie lidských mrtvol podlehnou zkáze. Za přispění svého zvrhlého sluhy Frikeho, mrzáka o šarmem i apetitem ghoula, a čarodějnice Ylith, dávne Azzieho lásky, se mu nakonec daří překonat všechny překážky a své hrdiny poskládat a oživit. Jenže problémy neberou konce - zásobovací oddělení nemá skleněnou horu, velké potíže jsou i se začarovaným lesem a místo dvou kouzelných zámků si musí Azzie vystačit s jedním, který se vinou přestářlých stavebních zářekadel nezadržitelně rozpadá. Kromě toho má potíže i s Čarovným princem, jehož hrdinské schopnosti jsou přinejmenším sporné - má srdce zbabělce, krásná princezna je mu vcelku ukradená a jeho nejmilejší zábavou je hra o látkovými panenkami. Spící Kráska také není tak úplně v pořádku - má neposednou ruku zlodějky, nevyzpytatelné dračí oči a - což je nejhorší - vůbec ji nebaví spát. Takže asi nebude žádným překvapením, že když je po vyčerpávajícím finiši akce spuštěna, vše končí naprostým fláskem, a Azzie, totálně zhnusen

vlastním rodem, odchází do ústraní.

Ačkoliv příběhem ani slohem nepatří tato kniha mezi extra třídu, je na ní, jak jsem již naznačil na začátku, cosi navýsost jedinečného. Azzieho životním stylem je páchání zla, takže během svého poslání jen tak mimochodem posílá duše smrtelníků do pekel, vraždy jsou pro něj pouhou přirozenou cestou k získání lidského masa a během řeči se svými kumpány nonšalantně okousává shnilé kočičí hlavy. Ve svém životě se programově snaží jednat co možná nejpodleji, neplnit žádné sliby a živočišná potřeba lhat i jemu samotnému občas působí nesnáze. Tento životní styl je pro démona totálně přirozený, tvoří nehlubší podklad všeho jeho jednání a je podán tak přesvědčivě, že čtenář nevyhnutelně získává pocit, že vše, čemu až doteď říkal „postavené na hlavu“, je vlastně sotva položené na bok.

Nerad bych vyvolal dojem, že kniha je snůškou satanských orgii, výkladů pekelné morálky a sbírkou různých exotických nechutností. Jistě, je tam toho spousta, ale snažit se z toho vyvodit negativní hodnocení by bylo jako pokládat „Černé barony“ za oslavu komunismu. Azzieho příběh je především legrace - i když hodně černá legrace. Rozhodně vám tuto knihu doporučuji - fandové hororů jistě četli spousty nesrovnatelně drastičtějších věcí, příznivci nekonvenčního humoru se už určitě smáli u jiných knih víc, spojení obého však činí z Čarovného prince něco, co tu ještě nebylo.

TAD

THE #1 FANTASY BESTSELLER

ROGER ZELAZNY
& ROBERT SHECKLEYPřines mi hlavu
Čarovného Prince

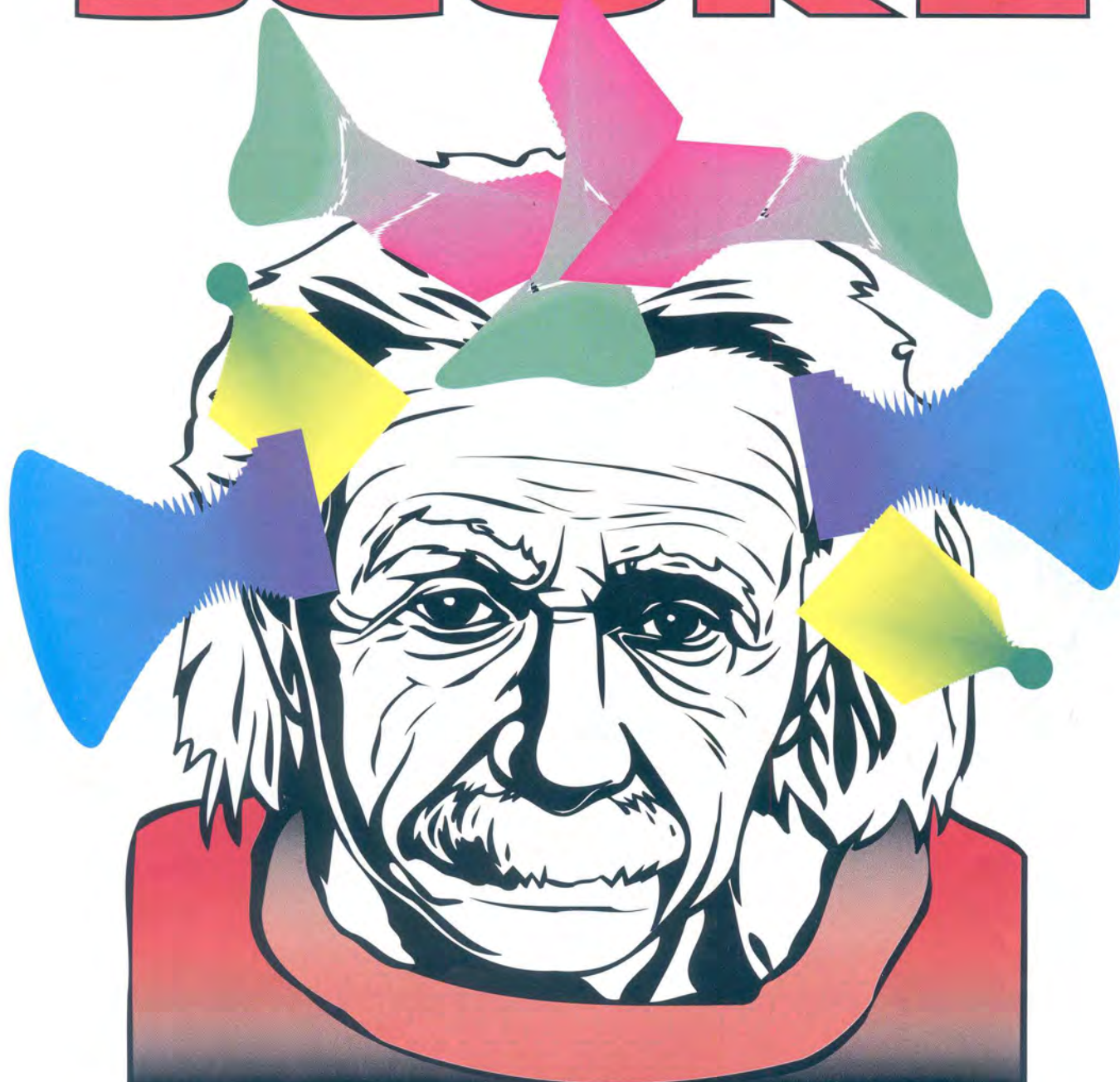
A nakonec, co vás čeká v příštím čísle

I to příští SCORE bude něčím neobvyčejné, stejně jako všechna dosavadní. Nevíte čím? No přece - kulaté narozeniny, desáté číslo - první dvouciferná číslice. Jasný důvod k oslavám. Oslavíme to, jak jinak, prací. Prací na stejném množství stejně dobrých, ne-li lepších recenzí. TIE FIGHTER, IMPOSSIBLE MISSION, ALIEN LEGACY, HELLCAB, AEGIS, VALHALLA, ISHAR 3, DARK LEGIONS, ELFMANIA a další báječné věci vás čekají v recenzové části, pokračování AL-QADIMA vás nemine stejně jako tolik vyžadované návody na hry LANDS OF LORE, ULTIMA UNDERWORLD pro změnu v části návodové. Neříkejte, že už se netešíte. My se těšíme možná ještě víc, protože desítka...to je opravdu NĚCO!

Ríjnové SCORE č.10 bude v prodeji od 25.září 1994.

PRODEJNA POČÍTAČOVÝCH HER

A SCORE



SCORE není jen prodejna, to je životní styl.

V prodejně nenajdete uživatelský software, najdete tam jenom největší výběr počítačových her v České republice.

A pokud byste tam snad vytoužený titul nenašli, není to žádný problém - objednáme ho pro Vás!

Nabízíme hry pro všechny hlavní počítačové systémy: PC, CD-ROM, AMIGA a Macintosh.

A pokud budete chtít při výběru poradit nebo hru předvést, stačí se jen zmínit jednomu z prodáváčů - vášnivých hráčů.

Tak zapomeňte na všechno a zajděte se podívat do prodejny SCORE - ještě dnes!

**Praha 6
Čkalova 7**

**Po
14:00 - 18:00**

**Út - Pá
10:00 - 18:00**

**So
10:00 - 14:00**

BOŘIVOJOVA 100 * PRAHA 3
TEL./FAX: 627 09 69

STUDIO MAXIM

APPLE MACINTOSH
SILICON GRAPHICS
BARCO GRAPHICS
LINO-HELL
DUPONT
IBM PC